РУКОВОДСТВО МАСТЕРА

DUNGEONS & DRAGONS

Все, что необходимо Мастеру, чтобы создавать свои истории в одной из лучших в мире настольных ролевых игр

РУКОВОДСТВО МАСТЕРА

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущие разработчики D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд

Ведущие разработчики *Руководства Мастера*: Джереми Кроуфорд, Кристофер Перкинс, Джеймс Уайетт
Разработчики: Питер Ли, Родни Томпсон, Роберт Дж. Швальб
Редакторы: Скотт Фицджеральд Грей, Мишель Картер, Крис Симс, Дженнифер Кларк Уилкс
Продюсер: Грег Билсленд

Арт-директоры: Кейт Ирвин, Дэн Гелон, Джон Шиндхетт, Мари Колковски, Мелисса Рейпир, Шауна Нарциссо
Графическое оформление: Эмми Тандзи, Бри Хейсс, Триш Йочум, Барри Крейг
Рисунок обложки: Тайлер Якобсон
Художники-иллюстраторы: Conceptopolis, jD, Роб Александер, Дарен Бадер, Керим Бейит, Эрик Белисле, Стивен Белледин, Марк Бем, Алекси Бриклот, Ной Брэдли, Филип Бурбуран, Сириль ван дер Хаген, Джулиан Кок Джун Вен, Рауль Витале, Бен Вуттен, Э. В. Гекатон, Джастин Жерар, Джеймс Занг, Уэйн Инглэнд, Сэм Кайзер, Чад Кинг, Вэнс Ковач, Говард Лайон, Олли Лоусон, Чак Лукач, Виктория Мадерна, Аарон Миллер, Марк Мольнар, Тереза Нильсон, Уильям О'Коннор, Дейв Оллсоп, Гектор Ортиз, Адам Пакетт, Клаудио Позас, Стив Прескотт, Аарон Дж. Райли, Дэвид Рапоза, Роб Рей, Амир Салехи, Шон Севестр, Миливой Серан, Крис Симан, Кармен Синек, Крейг Дж. Спиринг, Джон Станко, Алекс Стоун, Матиас Тапиа, Джоэл Томас, Кори Трего-Эрднер, Бет Тротт, Ева Уайдерманн, Марк Уинтерс, Ричард Уиттерс, Тайлер Уолпол, Эмили Фигеншух, Скотт М. Фишер, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Сидхарт Чатурведи, Илья Шкипин, Майк Шлей, Йеспер Эйсинг, Джейсон Юта, Тайлер Якобсон, Киеран Яннер

Дополнительные участники: Вольфганг Баур, Стив Винтер, Джесси Декер, К. М. Клайн, Брюс Р. Корделл, Робин Д. Лоус, Колин МакКомб, Дэвид Нунан, Рич Редман, Лестер Смит, Стив Тауншенд, Крис Тулах, Брайан Фэган, Мэтт Шернетт, Джеймс Якобс, Крис Янгс

Управление проектом: Нил Шинкл, Джон Хэй, Ким Грэм
Производственные услуги: Давид Гершман, Джефферсон Данлап, Брайан Дюма, Синда Каллавей, Анита Уильямс

Брендинг и маркетинг: Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдси, Шелли Маззанобль, Хилари Росс, Лаура Томмервик, Ким Лундстром, Тревор Кидд

Основано на оригинальных правилах игры, созданной
Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном,
совместно с Брайаном Блюме, Робом Кунцем, Джеймсом Вардом и Доном Кэем
Последующие редакции разработаны
Дж. Эриком Холмсом, Томом Молдваем, Фрэнком Ментцером, Аароном Оллстоном, Гарольдом Джонсоном, Дэвидом «Зеб» Куком, Эдом Гринвудом, Кейтом Бейкером, Трейси Хикмэном, Маргарет Уэйс, Дугласом Найлзом, Джефом Граббом, Джонатаном Твитом, Монте Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бейкером, Питером Адкисоном, Биллом Славичеком, Энди Коллинзом и Робом Хейнсу

Плейтест
более 175 000 фанатов D&D. Спасибо!
Дополнительные консультации
Теос Абадиа, Роберт Аланиз, Джейсон Бакстер, Билл Бенхам, Даррон Боули, Пирс Гайте, Ричард Грин, Кристофер Д'Андреа, Брайан Данфорд, Крупаль Десай, Джош Диллард, Дэвид Калландер, Мик Калоу, Ян Лашарите, Шейн Лехи, Райан Лири, Том Поммел, Джонатан Лонгстафф, Дерек Макинтош, Мэтт Маранда, Пол Меламед, Шон Мервин, Давид Милман, Дарен Митчелл, Майк Михалас, Лу Мичелли, Мэттью Мошер, Рори Мэдден, Давид Мюллер, Кевин Нефф, Джон Праудфут, Адам Пэйдж, Артур Райт, Макс Райхлин, Карл Реш, Мэтью Ролстон, Джейсон Ромейн, Питер Слейпен, Дэвид "Дуб" Старк, Робин Стейси, Адам Стронг-Морзе, Роб Форд, Роберт Форд, Джейсон Фуллер, Кристофер Хаклер, Грегори Л. Харрис, Стерлинг Херши, Пол Хьюз, Адам Хэннебек, Сэм Шерри, Сэм Э. Симпсон мл., Дэвид Эвалт, Тим Эгон

Студия фэнтези PHantom, 2016
Над русским проектом работали
Редактор: Landor
Группа перевода *Руководства Мастера:*
Константин Певцов, Макс Грищенко, Landor,
Переводчики с сайта Notabenoid: bluesroad1969, dveruchka, GromHoll, Kestel, korfax, Selek, stivie, The_Insider,
Вёрстка: Hextor
Шрифты: Stivie

НА ОБЛОЖКЕ
Тайлер Якобсон изобразил архилича Асерерака, поднимающего армию нежити и готовящегося натравить её на ничего не подозревающий мир.

620A9219000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6562-5
Впервые отпечатано: Декабрь 2014

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Перевод и русскоязычная терминология принадлежат студии фэнтези "PHantom"
Весь графический материал и система Dungeons&Dragons является собственностью корпорации Wizards of the Coast

Предупреждение: Корпорация Wizards of the Coast не одобряет официально описанную ниже тактику, значительно облегчающую жизнь Мастеру. Во-первых, сохраняйте невозмутимый вид и одобряйте все планы игроков, какими бы нелепыми и самоубийственными они не были. Во-вторых, что бы ни произошло, действуйте так, будто всё так и было задумано. В-третьих, если не знаете, что делать дальше, притворитесь больным, окончите игру, и можете вволю планировать следующие шаги. Если ничто не помогает, бросьте за ширмой груду костей, осмотрите их с выражением глубокой озабоченности, смешанной с сожалением, тяжело вздохните и объявите, что с неба пикирует Тиамат, которая тут же нападает на отряд.

Содержание

Введение

Здорово быть Мастером! Рассказываете фантастические истории о героях, злодеях, чудовищах и магии, но также создаёте мир, в котором эти истории живут. Если вы уже играете в D&D или только собираетесь попробовать, то эта книга для вас.

Руководство Мастера предполагает, что вы уже знакомы с основами настольной ролевой игры D&D. Если вы ранее не играли, то *Стартовый набор* Dungeons & Dragons отлично подходит для новых игроков и Мастеров.

Помимо этой книги есть ещё две важных: *Книга игрока,* которая содержит правила, необходимые для создания персонажей и общие правила игры, и *Бестиарий,* в котором описаны готовые чудовища, населяющие миры D&D.

Мастер

Мастер — творческая сила, стоящая за каждой игрой D&D. Мастер создаёт мир, который другие игроки могут исследовать, он также создаёт **приключения**, которые создают сюжет. Обычно приключения завязаны на успешном выполнении задания, и могут быть размером с одно игровое собрание. Более длинные приключения могут впутать игроков в великие конфликты, которые потребуют больше игрового времени для разрешения. Будучи объединёнными вместе, такие приключения образуют **кампании**. Кампании в D&D могут включать в себя десятки приключений и длиться месяцами или годами.

Мастер должен уметь многое. Как архитектор кампании, Мастер создаёт приключения, помещая в них чудовищ, ловушки и сокровища, которые должны найти персонажи других игроков (**искатели приключений**). Как рассказчик, Мастер помогает другим игрокам представить, что происходит вокруг них, и импровизирует, когда искатели приключений совершают что-то неожиданное. Как актёр, Мастер отыгрывает роли чудовищ и своих персонажей, вдыхает в них жизнь. Как судья, Мастер интерпретирует правила и решает, когда придерживаться их, а когда нарушить.

Придумывать, писать, рассказывать, импровизировать, играть, судить — каждый Мастер справляется с этими задачами по-разному, и вам, скорее всего, некоторые из этих задач понравятся больше, чем остальные. Важно помнить, что игра в Dungeons & Dragons это хобби, и быть Мастером должно быть весело. Сконцентрируйтесь на тех аспектах игры, что вам нравятся, минимизируя остальное. Например, если вам не нравится создавать собственное приключение, вы можете использовать уже опубликованные. Вы также можете попросить других игроков помочь вам с созданием мира и изучением правил.

Правила D&D помогают вам и другим игрокам хорошо провести время, но правила в игре не играют главенствующей роли. Вы — Мастер, и вы главный в игре. Но это говорит не о том, что вы должны устраивать резню над искателями приключений, а о том, что вы должны создать такой мир, который полностью раскроется вокруг их действий и решений, заставляя игроков приходить на игры за новой порцией впечатлений! Если вы всё сделаете правильно, то закончив кампанию, игроки ещё долго будут вспоминать, что с ними происходило по ходу игры.

Как использовать эту книгу

Эта книга поделена на три части. Первая часть помогает вам решить, какой тип кампании вы бы хотели начать. Вторая часть помогает создать приключения — истории, составные части кампании, которые держат игроков увлечёнными от одного игрового собрания до другого. Последняя часть помогает вам изучить правила игры и изменить их, чтобы они лучше подходили по стилю вашей кампании.

Часть 1: Создатель миров

Каждый Мастер — создатель своего собственного мира. Придумываете ли вы свой мир, адаптируете мир из любимого фильма или романа, или используете опубликованные правила для D&D игры, в любом случае этот мир ваш на время кампании.

Мир, в котором проходит ваша кампания — один из бесконечных миров, составляющих **мультивселенную** D&D — огромный массив планов и миров в которых происходят приключения. Даже если вы используете готовый мир, такой как Забытые Королевства, ваша кампания происходит в своего рода зеркальной версии этой вселенной. Этот мир ваш, и вы можете менять его по желанию, адаптируя под любые события и действия игроков.

Ваш мир это нечто большее, чем просто фон для приключений. Сродни Средиземью, Вестеросу и другим бесчисленными фэнтези мирам, это пространство, в которое вы можете погрузиться и стать свидетелем происходящих фантастических историй. Хорошо продуманный и хорошо отыгранный мир словно обволакивает искателей приключений, так что они чувствуют себя его частью.

Логичность, согласованность и постоянство — вот ключи к правдоподобному выдуманному миру. Когда искатели приключений возвращаются в город за провизией, они должны встретить тех же **персонажей Мастера** (далее **ПМ**), которых они встречали там до этого. Вскоре они запомнят имя трактирщика, а он запомнит их. Как только вы достигнете такого уровня постоянства, вы можете сделать внезапное изменение. Если искатели приключений отправились в конюшни, чтобы купить коней, они могут обнаружить, что человек, который содержал это место, уехал домой в большой город на холмах, и сейчас его дело продолжает племянница. Такое изменение никак напрямую не влияет на искателей приключений, но заставит игроков почувствовать, что их персонажи — часть живого мира, который меняется и растёт вместе с ними.

Первая часть этой книги полностью посвящена изобретению собственного мира. Глава 1 уточняет, какого типа игру вы бы хотели проводить, помогая вам лучше представить детали вашего мира и его конфликты. Во второй главе приводится информация для встраивания вашего мира в мультивселенную, расширяющая подобный раздел из *Книги игрока* о планах, богах и о том, как соединить их воедино, чтобы соответствовать требованиям вашей кампании.

Часть 2: Создатель приключений

Пишете ли вы своё приключение или используете уже готовое, будьте готовы потратить время на приготовления, а не только на часы, которые вы проведёте за игровым столом. Вам придётся найти время и потренироваться в креативности, чтобы сочинить хороший сюжет, создать новых персонажей Мастера, придумать сражения, и продумать способы раскрытия сюжетных событий.

Часть 2 научит вас создавать и проводить отличные приключения. Глава 3 расскажет об основах приключения D&D, а глава 4 поможет создать запоминающихся ПМ. Глава 5 содержит в себе указания и советы для проведения приключений в подземельях, в пустынях, в дикой местности и других локациях, а глава 6 расскажет о времени между приключениями. В главе 7 есть всё о сокровищах, магических предметах и особых наградах, которые помогут удержать игроков увлечёнными вашей кампанией.

Часть 3: Создатель правил

Dungeons & Dragons это не соревновательная игра, но ей всё-таки необходим тот, кто беспристрастно взглянет на ситуацию и гарантирует, что все за столом играют по правилам. Будучи тем, кто создаёт мир игры и приключения, которые в нём происходят, Мастер лучше всего подходит на роль судьи.

Как судья, Мастер выступает посредником между игроками и правилами. Игрок говорит Мастеру, что он хочет сделать, а Мастер определяет, успешно прошло действие или нет, в некоторых случаях предлагая игроку совершить бросок кубика, чтобы добавить элемент случайности. Например, если игрок хочет, чтобы его персонаж атаковал орка, вы скажете: «Соверши бросок атаки», а сами в это время посмотрите Класс Доспеха орка.

Правила не рассчитаны на каждую возможную ситуацию, которая может возникнуть во время игры. Например, игрок можете захотеть, чтобы его персонаж швырнул жаровню, полную горячих углей, в лицо чудовищу. Как определить исход такого действия — решать вам. Вы можете предложить игроку совершить проверку Силы, мысленно установив **Сложность** (далее Сл) в 15. Если проверка Силы успешна, тогда вы определяете, как раскалённые угли на лице влияют на чудовище. Вы можете решить, что они причиняют урон огнём 1к4 и накладывают штраф к броскам атаки чудовища до конца его следующего хода. Вы бросаете кость урона (или это делает игрок), и игра продолжается.

Иногда быть судьёй означает устанавливать границы. Если игрок говорит вам: «Я хочу побежать и атаковать орка», но у его персонажа недостаточно перемещения, чтобы добраться до него, вы скажете: «Слишком далеко, чтобы двигаться и атаковать. Что хочешь сделать вместо этого?» Игрок получает информацию и придумывает другой план действий.

Чтобы быть судьёй, вам нужно знать правила. Вам не обязательно знать наизусть *Книгу игрока*, но вы должны хорошо знать, что в ней вообще есть, чтобы, если потребует ситуация, в любой момент вы смогли открыть её и найти необходимую информацию.

Книга игрока содержит основные правила, которые необходимы, чтобы играть в игру. В третьей части этой книги представлена масса информации, которая поможет подстроить правила под различные возможные ситуации. Глава 8 предлагает советы по использованию бросков атаки, проверок характеристик и спасбросков. Она также включает в себя опции, подходящие только под определённые игровые стили и кампании, включая указания по использованию миниатюр, систему отыгрыша сцен погони и правила безумия. Если вы хотите создать свой собственный контент, такой как новые чудовища, расы и предыстории персонажей, глава 9 подскажет вам, как это сделать. В этой главе также есть необязательные правила для необычных ситуаций или игровых стилей, такие как использование огнестрельного оружия в фэнтезийных мирах.

Знай своих игроков

Успешность игры строится на вашем умении развлекать других игроков за игровым столом. В то время как их роль — создавать персонажей (протагонистов кампании), вдыхать в них жизнь, и помогать выстраивать кампанию вокруг действий их персонажей, ваша роль — держать игроков (и себя) заинтересованными и погружёнными в мир, который вы создали, и давать их персонажам делать потрясающие вещи.

Знание того, что вашими игрокам нравится больше всего в игре, поможет вам создать и провести приключение, которое им понравится, и которое они запомнят. Как только вы поймёте, что каждый игрок любит больше всего, вы можете перестроить ваше приключение так, чтобы оно удовлетворяло пожеланиям ваших игроков настолько, насколько это возможно, что, безусловно, повысит их заинтересованность в продолжении игры.

Актёр

Игроки, которым нравится отыгрывать и вживаться в своего персонажа. Им нравятся социальные взаимодействия с ПМ, чудовищами и другими членами отряда.

Вовлекайте игроков, которым нравится отыгрывать…

- давая им возможность развивать особенности и предысторию своего персонажа.
- давая им регулярно взаимодействовать с ПМ.
- добавляя ролевые элементы в сражения.
- вводя элементы из предыстории их персонажей в приключения.

Боец

Игрок, который любит фэнтези сражения, такие как избивание до полусмерти злодеев и чудовищ. Они ищут любой возможности начать бой, отдавая предпочтение решительным действиям вместо тщательного обсуждения.

Вовлекайте игроков, которым нравится сражаться…

- создавая неожиданные боевые ситуации.
- ярко описывая урон, который их персонажи причиняют своими атаками или заклинаниями.
- добавляя боевые сцены с большим количеством слабых чудовищ.
- перемежая социальные взаимодействия и исследования сражениями.

Исследователь

Игроки, которые любят исследовать, и хотят узнать, какие чудеса мир фэнтези готов для них предложить. Они хотят узнать, что находится за следующим углом или холмом. Им также нравится находить скрытые подсказки и сокровища.

Вовлекайте игроков, которым нравится исследовать…

- оставляя зацепки, которые намекают на будущие события.
- давая им находить что-то, когда они тратят время на поиски.
- обеспечивая богатое описание интересной местности, и используя интересные карты и реквизит.
- давая чудовищам секреты, которые можно раскрыть или особенности, которые можно изучить.

Мыслитель

Игроки, которые хотят решать задачи, такие как раскрытие мотивации ПМ, распутывание махинаций злодеев, решение головоломок и продумывание планов.

Вовлекайте игроков, которым нравится размышлять…

- создавая сцены с акцентом на решении задач.
- награждая планирование или тактику внутриигровыми преимуществами.
- время от времени позволяя легко выиграть с помощью отлично продуманного плана.
- создавая ПМ со сложными мотивами.

Оптимизатор

Игроки, которым нравится оптимизировать возможности своих персонажей. Они любят улучшать до максимума боевые возможности своих персонажей, получая новые уровни, новые возможности и магические предметы. Они никогда не упустят возможности продемонстрировать всю мощь своего персонажа.

Вовлекайте игроков, которым нравится оптимизировать…

- открывая быстрый доступ к новым умениям и заклинаниям.
- используя желаемые магические предметы как приманку для новых приключений.
- добавляя сражения, в которых они могут полностью себя проявить.
- обеспечивая хорошие награды, такие как опыт, за небоевые сцены.

Подстрекатель

Игроки, которые любят подстрекать к действиям. Нетерпеливые. Им просто необходимо, чтобы что-то происходило, даже если это влечёт за собой риск и опасность. Они лучше устремятся навстречу опасности и примут последствия, чем будут сидеть и скучать.

Вовлекайте игроков, которым нравится подстрекать…

- разрешая им влиять на их окружение.
- добавляя вещи в приключения, чтобы искушать их.
- позволяя их действиям приводить персонажей в сложные ситуации.
- добавляя сражения с персонажами, которые такие же смелые и непредсказуемые, как и они.

Рассказчик

Игроки, которые любят рассказывать и хотят внести свой вклад в повествование. Они любят, когда их персонажи глубоко погружены в раскрывающуюся историю, и они любят сцены, которые связаны между собой и расширяют общий сюжет.

Вовлекайте игроков, которым нравится рассказывать…

- делая предыстории их персонажей частью основной сюжетной линии кампании.
- подготавливая сцены так, чтобы они хоть как-то раскрывали сюжет.
- делая так, чтобы действия их персонажей влияли на будущие события.
- давая ПМ идеалы, привязанности и слабости, которые могут использовать искатели приключений.

ЧАСТЬ 1

Создатель миров

Глава 1: Ваш собственный мир

аш мир — это окружение вашей кампании, место, в котором происходят приключения. Даже если вы используете уже готовый мир, такой как Забытые Королевства, он станет вашим, как только вы начнёте проводить в нём приключения, создадите персонажей, которые в нём живут, изменяя его на протяжении всей кампании. Эта глава полностью посвящена строительству вашего мира и созданию кампании, которую можно в нём провести.

Глобальный взгляд

Эта книга, *Книга игрока* и *Бестиарий* предоставляют базовые постулаты, на которых строятся миры D&D. Среди существующих миров D&D, миры Забытых Королевств, Серого Ястреба, Саги о Копье и Мистары практически не отклоняются от этих правил. И напротив, такие миры как Тёмное Солнце, Эберрон, Равенлофт, Спеллджаммер и Плейнскейп гораздо более индивидуальны и требуют дополнительной информации. Когда вы создаёте свой мир, вам решать, насколько он будет причудлив, и где среди всего этого разнообразия он будет находиться.

Основные предположения

Правила игры основаны на следующих ключевых предположениях:

Боги наблюдают за миром. Боги реальны, и олицетворены в различных верованиях, где каждый бог претендует на власть над определённым аспектом мира, таким как война, леса или реки. Боги оказывают влияние на мир, даруя божественную магию своим последователям и посылая сигналы и предзнаменования, направляющие их. Последователь бога служит как его агент в мире. Агент следует идеалам своего бога и уничтожает его соперников. Некоторые могут отказаться от поклонения богам, но никто не может отрицать их существования.

Большая часть мира — дикая местность. Дикая местность повсюду. Города, конфедерации и королевства различных размеров усеивают мир, но вокруг их границ нетронутые пространства. Люди хорошо знают то место, в котором они живут. Они слышали истории о других местах от торговцев и путешественников, но никто не знает, что находится за горами или в глуши великого леса до тех пор, пока не побывали там.

Это древний мир. Империи появляются и исчезают, и мест, нетронутых их величием или разрухой, остаётся всё меньше и меньше. Война, время и естественные причины влияют на мир смертных, оставляя его наполненным местами приключений и загадок. Древние цивилизации и их знания сохранились в легендах, магических предметах и в развалинах. Хаос и зло часто сопровождает закат империи.

Конфликты влияют на мировую историю. Сильные личности пытаются оставить свой след в мире, и фракции единомышленников могут изменить ход истории. Фракциями могут быть религии, ведомые харизматичными пророками, королевства, управляемые прочными династиями, и неизвестные сообщества, которые хотят обуздать давно потерянную магию. Влияние таких фракций увеличивается или уменьшается, так как они конкурируют друг с другом за власть. Некоторые из них хотят сохранить мир и вступить в золотой век. Другие преследуют злые цели, желая править миром жёсткой рукой. Цели третьих разнятся от практических до эзотерических, таких как накопление материальных ценностей или воскрешение мёртвого бога. Но какими бы ни были их цели, эти фракции неизбежно сталкиваются, порождая конфликты, меняющие судьбу мира.

Этот мир магический. Практикующих магию относительно немного, но они оставляют свидетельства своего ремесла повсюду. Магия может быть, как безобидной и банальной, такой как лечебное зелье, так и гораздо более редкой и впечатляющей, такой как парящая башня или каменный голем, охраняющий городские врата. За пределами королевств тайники с магическими предметами охраняются волшебными ловушками, а магически сконструированные подземелья наполнены чудовищами, проклятыми магией или наделёнными магическими способностями.

Это ваш мир

Создавая мир для своей кампании, полезно начать с описанных выше ключевых предположений и решить, что из них можно изменить в вашем мире. Последующие разделы этой главы посвящены каждому элементу и в подробностях разбирают, как наполнить ваш мир богами, фракциями и прочим.

Предположения, описанные выше — не догма. Они позволяют создавать захватывающие миры D&D, полные приключений, но это не единственный набор правил, который способен это сделать. Вы можете придумать интересную кампанию, изменяя один или несколько из этих ключевых предположений. Между прочим, некоторые из миров D&D так и устроены. Спросите себя: «Что если стандартные правила не работают в моём мире?»

Этот мир похож на наш. Что если магия настолько редка и опасна, что даже искатели приключений ограничены или вообще не имеют к ней доступа? Что если ваша кампания — это альтернативная версия истории нашего мира?

Этот мир новый. Что если ваш мир новый, и персонажи — первые в возможном списке героев? Искатели приключений могут быть защитниками великих империй, так каких как Нетерил и Кормантор в мире Забытых Королевств.

Этот мир исследован. Что если весь мир полностью открыт и размечен, вплоть до пояснений вроде: «Здесь живут драконы»? Что если великие империи покрывают большие участки местности с чётко определёнными границами? Пять Народов мира Эберрон когда-то были частью великой империи, и магические перемещения между их городами — обычное дело.

Чудовища — необычное явление. Что если чудовища редки и ужасающи? В мире Равенлофт огромные территории управляются чудовищными правителями. Люди живут в постоянном страхе перед этими тёмными владыками и их прихвостнями, но другие чудовища их редко беспокоят.

Магия повсюду. Что если каждый город управляется могущественным волшебником? Что если магазины, торгующие магическими предметами — обычное дело? Мир Эберрон превращает использование магии в каждодневную практику, тут магически парящие корабли везут путешественников из одного большого города в другой.

Боги населяют землю или полностью отсутствуют. Что если боги постоянно ходят по земле? Что если персонажи могут бросить им вызов и получить их силу? Или что если боги настолько равнодушны, что даже ангелы никогда не выходят на контакт со смертными? В мире Тёмного Солнца боги чрезвычайно удалены от людей, возможно, даже не существуют, а священники полагаются на стихийную силу для своей магии.

Боги в вашем мире

Приложение «Б» *Книги игрока* предлагает несколько пантеонов (свободных скоплений божеств, не объединённых общей доктриной или философией) для использования в вашей игре, включая богов из уже готовых миров D&D и фэнтезийно-исторических пантеонов. При желании вы можете адаптировать один из этих пантеонов для своей кампании, или выбрать уже готовых богов и идеи. Для примера, взгляните на раздел «образец пантеона».

Что касается игровых правил, то не имеет значения, имеет ваш мир сотню богов или одну церковь, поклоняющуюся одному богу. По правилам, жрецы выбирают домен, а не божество, так что ваш мир может ассоциировать домены с богами любым удобным для вас способом.

Свободные пантеоны

Большинство миров D&D имеет свободные пантеоны богов. Множество богов правят различными аспектами бытия, по-разному объединяясь и конкурируя друг с другом с целью управления вселенной. Люди собираются в публичных храмах и поклоняются богами жизни и мудрости, или встречаются в скрытых местах, чтобы почтить богов разложения и разрушения.

Каждый бог в пантеоне имеет свою идеологию, и он ответственен за её продвижение в массы. В мире Серого Ястреба, Хиронеус — бог доблести и чести, который призывает на службу паладинов и жрецов, и воодушевляет их на несение идей честной войны, рыцарства и справедливости в обществе. Даже ведя бесконечную войну со своим братом Хекстором, богом войны и тирании, Хиронеус не забывает пропагандировать свою идеологию: война должна вестись благородно и справедливо.

Люди в большинстве миров D&D проповедуют многобожие, они прославляют своих богов и признают пантеоны других культур. В мире Забытых Королевств человек может попросить милости Амберли прежде чем отправится в плавание, присоединиться к всеобщему пиршеству во славу Чонтии во время сбора урожая и молиться Малару перед выходом на охоту.

Отдельные личности чувствуют зов сердца к определённому божеству и утверждают, что этот бог — их покровитель. Особенно преданные личности становятся настоятелями, строят святыни или помогают содержать священное место. Ещё реже, те, кто слышат подобный зов, становятся жрецами или паладинами, наделёнными ответственностью истинной божественной силы.

Алтари и храмы служат обществу как точки сбора для религиозных обрядов и фестивалей. Жрецы в таких местах рассказывают истории о богах, учат этике своего покровителя, предлагают напутствие или благословление, совершают религиозные обряды и учат деятельности, которую их божества одобряют. В городах и мегаполисах может находиться несколько храмов для каждого бога, важного для общества, в то время как маленькие поселения могут иметь один алтарь в честь тех богов, которых чтят местные.

Чтобы быстро составить пантеон для своего мира, создайте по одному богу для каждого из восьми доменов, доступных для жрецов: Буря, Война, Жизнь, Знание, Природа, Свет, Смерть и Обман. Вы можете придумать имена и персоналии для этих божеств или позаимствовать божеств из других пантеонов. Такой подход даст вам маленький пантеон, который покрывает большинство значимых аспектов бытия, и он достаточно простой, чтобы заполнить оставшиеся области жизни другими божествами.

Бог Знаний, например, может быть также покровителем магии и предсказаний, в то время как бог Света может быть богом солнца или богом времени.

Божества Предвечных Войн

Божество	Мировоззрение	Рекомендуемые домены	Символ
Авандра, богиня случая и удачи	ХД	Обман	Три сложенные волнистые линии
Асмодей, бог тирании	ЗЗ	Обман	Три плотно расположенных треугольника
Багамут, бог справедливости и благородства	ЗД	Война, Жизнь	Голова дракона в профиль, повёрнута влево
Бэйн, бог войны и завоеваний	ЗЗ	Война	Кисть с тремя когтями, направленными вниз
Векна, бог злых тайн	НЗ	Знание, Смерть	Частично разрушенный одноглазый череп
Груумш, бог разрушений	ХЗ	Буря, Война	Треугольные глаза с костяными выступами
Зехир, бог тьмы и ядов	ХЗ	Обман, Смерть	Змея в форме кинжала
Йоун, богиня знаний	Н	Знание	Посох с навершием в виде глаза
Корд, бог силы и штормов	ХН	Буря	Меч с молнией на месте гарды
Кореллон, бог магии и искусств	ХД	Свет	Восьмиконечная звезда
Королева Воронов, богиня смерти	ЗН	Жизнь, Смерть	Голова ворона в профиль, повёрнута влево
Лолс, богиня пауков и лжи	ХЗ	Обман	Восьмиконечная звезда из паутины
Мелора, богиня дикой природы и морей	Н	Буря, Природа	Волнообразный вихрь
Морадин, бог создания	ЗД	Война, Знание	Пылающая наковальня
Пелор, бог солнца и сельского хозяйства	НД	Жизнь, Свет	Круг с шестью светящимися точками
Сеанин, богиня луны	ХД	Обман	Полумесяц
Тариздун, бог безумия	ХЗ	Обман	Закрученная против часовой стрелки спираль
Тиамат, богиня богатства, жадности и мести	ЗЗ	Война, Обман	Пятиконечная звезда с изогнутыми концами
Торог, бог Подземья	НЗ	Смерть	Буква «Т», привязанная к круглым кандалам
Эратис, богиня цивилизации и изобретений	ЗН	Знание	Верхняя часть часового механизма

Образец пантеона

Пантеон из Предвечных Войн — пример пантеона, собранного, в основном, из уже существующих элементов, чтобы подойти под нужды определённой кампании. Это пантеон по умолчанию из *Книги игрока* четвёртой редакции D&D (2008 год). Сам пантеон кратко описан в таблице «Божества Предвечных Войн».

Этот пантеон содержит несколько нечеловеческих божеств и делает их универсальными божествами. В их числе: Багамут, Груумш, Кореллон, Лолс, Морадин, Сеанин и Тиамат. Люди поклоняются Морадину и Кореллону как богам своих идеалов, а не как расовым божествам. Этот пантеон также содержит архидьявола Асмодея, как бога господства и тирании.

Некоторые боги взяты из других пантеонов, иногда с изменением имени. Бэйн взят из Забытых Королевств. Из Серого Ястреба взяты Векна, Корд, Пелор и Тариздун. Из греческого пантеоны взяты Афина (переименована в Эратис) и Тюхе (переименована в Авандру), хотя обе претерпели изменения. Сет (переименован в Зехира) взят из египетского пантеона. Королева Воронов была списана с Хель из скандинавского пантеона и с Ви Джас из Серого Ястреба. В списке остались три бога, придуманные с нуля: Йоун, Мелора и Торог.

Другие религиозные системы

В своей кампании вы можете создавать пантеоны богов, которые близко связаны с одной религией, монотеистические религии, (поклонение одному божеству), дуальные системы (основанные на двух противостоящих божествах или силах), мистические культы (включая личное поклонение одному божеству, обычно входящему в пантеон), анимистические религии (почитающие духов природы), или даже силы и философии, основанные не на божествах.

Закрытые пантеоны

В противовес свободному пантеону, закрытый сосредоточен на одной религии, чьи учения и наставления охватывают малую группу богов. Последователи закрытого пантеона могут любить одного бога больше чем другого, но они уважают их всех и чтят их жертвоприношениями и молитвами как полагается.

Ключевая черта закрытого пантеона — это то, что все верующие распространяют одну идею или догму, которая включает в себя всех божеств. Боги в закрытом пантеоне работают заодно, чтобы защитить и направить своих последователей. Вы может сделать закрытый пантеон похожим на семью. Одно или два божества, лидирующие в пантеоне, выступают в роли родителей, а остальные боги выступают в роли покровителей тех аспектов культуры, которым поклоняется пантеон. Один храм чтит всех членов пантеона разом.

Большинство закрытых пантеонов имеют одного или несколько сбившихся богов — богов, поклонение которым не одобрено жрецами пантеона. Обычно это злые божества и враги пантеона, такие как греческие титаны. Эти божества имеют собственные культы, привлекающие изгоев и злодеев для службы. Эти культы напоминают мистические, но их члены жёстко привязаны к одному богу, хотя и делают вид, что преданы закрытому пантеону.

Скандинавские боги служат примером закрытого пантеона. Один — лидер пантеона и отец богов. Боги, такие как Тор, Тюр и Фрея воплощают собой важные аспекты скандинавской культуры. В это же время Локи и его подданные остаются в тени, иногда помогая другим богам, а иногда объединяясь против них с врагами пантеона.

Мистические культы

Мистические культы — скрытые религиозные организации, базирующиеся на ритуале посвящения, в которых посвящённый мистически отождествляется с богом, или с несколькими из связанных богов. Мистические культы связаны с личностью инициированного, и основываются на его связи с божеством.

Иногда мистический культ — это средство поклонения богу в пантеоне. Он принимает мифы и ритуалы пантеона, но предоставляет свои собственные мифы и обряды как основные. Для примера, скрытый орден монахов может связать себя мистическими отношениями с богом, который входит в широко известный и уважаемый пантеон.

Мистический культ придаёт особое значение истории своего бога, которая символически обыгрывается в обряде посвящения. Основная легенда мистического культа обычно простая, и часто вовлекает смерть бога, его воскрешение, или путешествие в царство мёртвых и возвращение. Мистические культы часто почитают солнечных и лунных богов, а также богов сельского хозяйства, и других божеств, отражающих циклы природы.

Ритуал посвящения повторяет основную легенду. Неофиты повторяют божьи шаги, желая разделить с богом судьбу. Чтобы показать смерть и восхождение бога, производится символическая смерть посвящённого, олицетворяющая идею смерти старой жизни и перерождение в изменённом состоянии. Посвящённый рождается заново, оставаясь в мире смертных, но чувствуя себя возвышенным. За ним закрепляют место в царстве божьем после смерти, а сам он ощущает новый смысл жизни.

Божественный ранг

Божественные создания мультивселенной часто классифицируются согласно их космической силе. Некоторым богам поклоняются во многих мирах и в каждом по-разному, в зависимости от их влияния.

Великие божества выше понимания смертных. Их нельзя призвать, и они почти никогда не вмешиваются в дела смертных. В особых редких случаях они создают аватар, подобно меньшим богам, но уничтожение такого аватара никак не влияет на великого бога.

Меньшие боги воплощены где-то на планах. Некоторые меньшие боги живут на Материальном Плане, такие как, например, богиня-единорог Лурью из Забытых Королевств и титанический бог-акула Секола, почитаемый сахуагинами. Другие боги живут на Внешних Планах, Лолс, к примеру, живёт в Бездне. Смертные могут встретиться с такими божествами.

Квази-боги имеют божественное происхождение, но они не слышат и не отвечают на молитвы, не даруют жрецам заклинания, и не контролируют аспекты жизни смертных. Они всё ещё очень мощные создания, и в теории они могут стать божествами, если соберут достаточно последователей. Квази-боги делятся на три подкатегории: полубоги, титаны и мёртвые божества.

Полубоги порождены союзом божества и смертного. У них остались кое-какие возможности бога, но их смертная сущность делает их слабейшими среди квази-богов.

Титаны — божественные создания богов. Они могут быть рождены от союза двух богов, созданы в божественной кузнице, выращены из капли крови бога или наоборот, вызваны божьей волей или сущностью.

Мёртвые боги это боги, которые потеряли всех последователей и считаются мёртвыми с точки зрения смертных. Эзотерические ритуалы иногда способны вызвать этих существ и привлечь их скрытую силу.

Монотеизм

Монотеистические религии почитают только одного бога, и, в некоторых случаях, отрицают существование других богов. Если вы вводите монотеистическую религию в свою кампанию вам нужно решить, существуют ли в ней другие боги. Даже если они не существуют, другие религии могут сосуществовать с монотеистичной. Если среди последователей этих религий есть жрецы с умением накладывать заклинания, их заклинания могут подпитываться истинным божеством, меньшими силами, то есть не богами, (включая мощные аберрации, небожителей, фей, исчадий или элементалей) или просто их верой.

Божество монотеистичной религии имеет большое влияние, и изображается создателем всего сущего, контролирующим всё, и связанным со всеми аспектами бытия. Таким образом, любой верующий в этого бога проводит жертвоприношения и молится одному и тому же богу, независимо от аспекта жизни, в котором ему необходима божественная помощь. Будь то поход на войну, подготовка к путешествию или желание влюбить в себя кого-то, поклоняющийся молится одному богу.

Некоторые монотеистические религии описывают различные стороны своего божества. Один и тот же бог является в одних случаях Создателем, а в других Разрушителем. Жрецы этого бога, концентрирующиеся на каком-то одном аспекте, определяют свой доступ к домену и, возможно, даже определяют своё мировоззрение. Жрец, почитающий разрушительные качества бога, выбирает домен Бури или Войны, в то время как тот, кто поклоняется своему богу как создателю, выбирает домен Жизни или Природы. В некоторых монотеистичных религиях жрецы объединяются в особые религиозные ордены, чтобы отличаться от жрецов, которые выбрали другие домены.

Дуализм

Дуалистические религии рассматривают мир как арену для битвы между двумя диаметрально противоположными сущностями, богами или божественными силами. Чаще всего, противоположные силы — это добро и зло, или противостоящие божества. В некоторых пантеонах силы или боги порядка и хаоса являются главными противниками и основывают дуальную систему. Жизнь и смерть, свет и тьма, материя и душа, тело и разум, здоровье и болезнь, чистота и загрязнение, положительная энергия и отрицательная — вселенная D&D наполнена противоположностями, которые могут служить основанием для дуалистичной религии. Но независимо от того, на чём основывается дуализм, одна половина его последователей обычно верит, что необходимо быть хорошим, положительным, добрым или святым, в то время как другая половина считается плохой, если не открыто злой. Если основной конфликт в религии вызван противостоянием между материей и душой, последователи этой религии верят, что одно из двух (обычно материя) является злом, а второе (душа) — добром, и пытаются освободить свои души от оков материального мира через аскетизм и отшельничество.

Иногда последователи дуалистических систем верят, что две противостоящие силы должны оставаться в балансе, постоянно отталкиваясь друг от друга, но оставаясь связанными в творческом напряжении.

В космологии, основанной на вечном противостоянии добра и зла, смертные должны решить, на чьей они стороне. Большинство из тех, кто следует дуалистической религии и поклоняется богу или силе — добрые. Поклоняющиеся хорошему божеству верят, что их бог защитит их от приспешников злого бога. Так как злобный бог в таких религиях обычно источник разрушений для всего сущего, поклоняются ему только извращённые и порочные люди. Помимо них таких богам служат чудовища, демоны и некоторые тайные культы. Мифы в дуалистических религиях обычно предсказывают, что добрый бог победит в последней битве, но силы зла верят, что исход этой битвы не предопределён, и работают над победой своего божества.

Божества в дуалистичных системах имеют большие сферы влияния. Все аспекты существования отражаются в этой двойственной схватке, но, тем не менее, все они могут упасть на чашу весов как одной стороны, так и другой. Сельское хозяйство, милосердие, небеса, медицина, поэзия — сферы влияния доброго бога, а голод, ненависть, горе и война принадлежат злому божеству.

Анимизм

Анимизм — это вера в то, что духи населяют все уголки реального мира. В мировоззрении анимизма всё наделено духом, от самой большой горы до мельчайшего камушка, от великого океана до журчащего ручейка, от солнца и луны до меча предков, которым сражается воин. Все эти объекты и духи, живущие в них, разумны, хотя некоторые из них более сознательны, осторожны и умны чем другие. Самые могущественные духи могут быть сравнимы с богами. Все они достойны уважения, если не почитания.

Анимисты обычно не ставят одного духа выше других. Вместо этого они молятся и проводят обряды жертвоприношения различным духам в разное время, в зависимости от ситуации. Набожный человек может совершать ежедневные службы и подношения духам предков и духам дома, регулярные мольбы важным духам, таким как Семь Обличий Госпожи Удачи, редкие благовонные жертвоприношения для духов местности, таким как дух леса, и единичные молитвы всем остальным духам.

Анимистическая религия очень терпима. Большинству духов безразлично, кому ещё поклоняется их приверженец. Пока их уважают и сдабривают жертвоприношениями, они ведут себя должным образом. Когда новые религии приходят в земли анимистов, они обычно находят здесь сторонников, но никого не обращают в свою веру. Люди не замещают старых духов и богов, а просто добавляют новых в свои молитвы. Отшельники и ученики принимают сложные философские системы и практики без изменения своих убеждений и продолжают уважать старых духов.

Анимизм функционирует как большой тесный пантеон. Жрецы анимизма служат всему пантеону, поэтому они могут выбрать любой домен, представляющий их любимого духа.

Силы и философии

Божественные силы не обязательно должны быть получены от богов. В некоторых кампаниях можно обладать такой сильной верой в свои идеалы, что эта вера дарует магическую силу. В других кампаниях безликие силы природы или магии заменяют богов, даруя силу связанным с ними смертным. Как друиды и следопыты могут получать свои заклинания от сил природы, а не от конкретного природного божества, так и некоторые жрецы посвящают себя идеалам, а не богам. А паладины могут служить философии справедливости и благородства вместо служения определённому божеству.

Силы и философии не требуют поклонения; это не существа, которые могут слышать и отвечать на мольбы и принимать жертвоприношения. Преданность философии или силе не требует отречения от служения божеству. Человек может быть преданным философии добра и служить различным добрым божествам, или чтить силы природы и отдавать дань уважения богам природы, которых можно расценивать как частные проявления безликой силы. В мире, который включает в себя божеств с демонстративной силой (через своих жрецов), философии не будут отрицать существование богов, хотя большинство философских учений утверждают, что боги гораздо ближе к смертным, чем смертные привыкли думать. Согласно таким философиям, боги на самом деле не бессмертные (просто очень долго живут), а смертные могут достичь подобной божественности. По факту, достижение этой божественности и есть основная цель многих философий.

Силы философий исходят из веры, которую смертные в неё вкладывают. Учение, в которое верит только один человек, недостаточно сильно, чтобы даровать магическую силу этому человеку.

Гуманоиды и боги

Когда дело доходит до богов, люди представляют гораздо более широкий спектр верований и орденов, чем другие расы. Во многих мирах D&D орки, эльфы, гномы, гоблины и другие гуманоиды имеют скудные пантеоны. Ожидается, что орк будет поклоняться Груумшу или одному из его подручных богов. В сравнении с этим, человечество охватывает ошеломляющее разнообразие божеств. Каждая человеческая культура может иметь свой собственный набор богов.

В большинстве миров D&D, нет ни одного бога, который может претендовать на создание человечества. Поэтому люди склонны создавать ордены, которые расширяются до религий. Один харизматичный пророк может обратить целое королевство в новую веру. После смерти пророка религия может продолжить расти, может умереть, или последователи пророка обернутся друг против друга и организуют несколько противостоящих религий.

Для сравнения, религия в дварфском обществе прочна как камень. Дварфы из Забытых Королевств считают Морадина своим создателем. В то время как отдельные дварфы могут почитать других богов, как культура дварфы находятся в долгу у Морадина и у его пантеона. Его учения и магия настолько укоренились в дварфской культуре, что попытка сменить их вызовет катаклизм.

Учитывая всё это, определите роль богов в своём мире и их связи с различными гуманоидными расами. У каждой ли расы есть бог-создатель? Как этот бог влияет на культуру расы? Свободен ли народ от этих божественных уз, и может ли поклоняться кому пожелает? Повернулась ли раса против своего бога- создателя? Появлялись ли новые расы, созданные богами, за последние несколько лет?

Божество также может иметь привязку к королевству, благородному роду, или другому культурному объединению. Со смертью императора новый правитель может быть назначен чудесным предзнаменованием от бога, который охранял империю в её ранние годы. В таком мире поклонение другим богам может быть вне закона или находиться под строгим контролем.

Наконец, придумайте различие между богами, которые привязаны к одной и той же гуманоидной расе, а также богов с более разнообразными последователями. Довольны ли расы со своими собственными пантеонами своим местом в вашем мире? А богами, принимающими активную роль в их делах? Игнорируются ли другие расы богами, или эти расы играют определяющую роль, которая может сместить баланс силы в пользу одного из богов?

Создание карты для вашей кампании

Когда вы приступите к созданию мира для своей кампании, вам понадобится карта. Для этого вы можете воспользоваться одним из двух методов создания карты: метод «сверху-вниз» или метод «снизу-вверх». Некоторые Мастера любят начинать сверху, показывая всю картину мира и открывая карту всего континента прямо на старте кампании, чтобы позже увеличить масштаб и показать маленькие участки. Другие Мастера предпочитают идти обратным путём, начиная с маленького клочка земли, который ограничивается провинцией или королевством, а потом уменьшая масштаб по мере того как искатели приключений приводят персонажей на новую территорию.

Какой бы масштаб вы ни выбрали, гексы (шестигранники) отлично подходят для картографирования местности, когда приключение может пойти в любом направлении и подсчёт дистанции может быть важным. Один лист разгексованной бумаги с 2 гексами в одном сантиметре идеален для большинства карт. Используйте масштаб для вашей карты, который лучше подходит для требуемого уровня детализации. Глава 7 предлагает дополнительную информацию о создании карты для дикой местности.

Масштаб области

Для большинства детальных мест в вашем мире используйте областной масштаб, в котором каждый гекс представляет 1 милю. Одна страница в таком масштабе представляет собой местность, которую можно пройти за один день в любом направлении от центра карты, если это не труднопроходимая местность. Масштаб области полезен при создании стартовой точки кампании, (смотрите ниже «создание кампании») или любой локации, где вы планируете отследить передвижение искателей приключений в часах, а не днях.

Земля на локации такого размера будет состоять из широких зон одного преобладающего типа местности, разбавленных небольшими участками местности другого типа.

Населённый регион, созданный в этом масштабе, может иметь один городок и от восьми до двенадцати деревень или хуторов. Более дикие регионы могут иметь только одну сторожевую башню или вообще не иметь поселений. Вы можете также отмечать, сколько земли расчищено под фермерские угодья, которые окружают каждый посёлок или город. На карте областного масштаба это будет выглядеть как пояс в несколько гексов, окружающий каждый городок. Даже маленькие деревни занимают вокруг себя под фермы пахотные земли в пределах мили или двух.

Масштаб королевства

На карте с королевским масштабом каждый гекс представляет 6 миль. Карта с таким масштабом покрывает большой регион, размером с Великобританию или в половину Калифорнии. Это огромная площадь для приключений.

Первый шаг в создании региона с таким масштабом заключается в зарисовке береговых линий и водоёмов в районе. Имеет ли регион выход к берегу моря? Регионы с выходом к морю могут включать в себя острова, а закрытые регионы могут быть с внутренним морем или с крупными озёрами. Или же регион может состоять из одного большого острова, перешейка или полуострова с множественными берегами.

Далее нанесите основные горные хребты. Предгорья создают переходы между горами и низменностями, а широкие участки пологих холмов могут усеивать регион в любом месте.

Такой подход оставляет место на вашей карте для относительно плоской местности: лугов, лесов, болот и т. д. Разместите эти элементы по своему усмотрению.

Разместите русла всех рек, которые текут через территорию. Реки зарождаются в горах или в удалённых от моря местах, в которых выпадает много осадков, после чего впадают в ближайший большой водоём, до которого смогут добраться. На своём пути к озеру или морю, а также по мере увеличения, реки обрастают притоками.

Наконец, разместите основные города на местности. В этом масштабе вам не нужно думать о маленьких городках и деревнях, или о создании фермерских угодий. Населённый регион этого масштаба может легко иметь от восьми до двенадцати городов.

Масштаб континента

Для создания карты всего континента используйте масштаб, в котором 1 гекс представляет 60 миль. В этом масштабе вы сможете увидеть только границы берегов, самые большие горные хребты, основные реки, огромные озёра и политические границы. Карта в этом масштабе лучше всего показывает, как множественные карты масштаба королевства совмещаются друг с другом.

Тот же метод, который вы используете для создания карты местности в королевском масштабе, работает и для создания карты всего континента. Континент может иметь от восьми до двенадцати больших городов, которые заслуживают места на карте. Скорее всего это основные центры торговли и столицы королевств.

Комбинирование масштабов

С какого бы масштабы вы не начали, всегда можно легко увеличить или уменьшить его. В континентальном масштабе 1 гекс представляет собой такую же площадь как 10 гексов в масштабе королевства. Два города, находящиеся на расстоянии 3 гекса (180 миль) друг от друга на вашей карте континента будут на расстоянии 30 гексов на карте королевства. Эти города могут служить противоположными границами региона, который вы детализируете. Один гекс в масштабе королевства равняется 6 гексам масштаба области, таким образом, вы всегда можете перенести регион в областном масштабе в центр карты королевского масштаба и создать интересные места вокруг него.

Поселения

Места, где живут люди — шумные мегаполисы, процветающие города и маленькие деревни, расположенные среди фермерских угодий — помогают определить характер цивилизации в вашем мире. Простое поселение — база для ваших искателей приключений — отличное место, чтобы начать кампанию и приступить к постройке вашего мира. Ответьте на следующие вопросы, прежде чем создать любое поселение в своём мире:

- Для каких целей оно служит в вашей игре?
- Насколько оно большое? Кто там живёт?
- Как оно выглядит, пахнет и звучит?
- Кто им управляет? Кто ещё обладает здесь властью? Является ли оно частью чего-то большего?
- Как оно обороняется?
- Где в нём люди могут найти необходимые товары и услуги?
- Какие храмы и другие организации занимают здесь видное место?
- Какие фантастические элементы отличают это место от обычного городка?
- Почему персонажам вообще есть дело до этого поселения?

Рекомендации в этом разделе должны помочь вам создать поселение для любых целей. Игнорируйте любой совет отсюда, который противоречит вашему представлению о создаваемом поселении.

Цель

Поселения существуют, в первую очередь, для развития повествования и для веселья в вашей кампании. С другой стороны, цель поселения определяется количеством деталей, которые вы вкладываете в него. Создавайте только такие детали поселения, которые вам понадобятся. По мере того как искатели приключений взаимодействуют с всё большими и большими объектами, постепенно расширяйте игровое пространство, оставляя заметки о новых местах, которые вы создали.

Местный колорит

Поселение может служить местом, где персонажи останавливаются, чтобы отдохнуть и купить припасы. Населённому пункту такого типа требуется не больше чем краткое описание. Придумывая название для поселения, решите, насколько он большое, добавьте оригинальную атмосферу («В этом городе так много кожевен, что кожей тут пахнет всё»), и позвольте искателям приключений отправиться по своим делам. История таверны, где персонажи проводят ночь, манерность продавца, у которого они покупают припасы — вы можете добавить такого рода детали, но вы не обязаны. Если персонажи повторно приходят в это поселение, начните придумывать местные особенности, чтобы это место стало для игроков своего рода базой, даже если и временной. Позвольте поселению развиваться, если в этом есть потребность.

Своя база

Поселения дают искателям приключений место для жизни, тренировки и восстановления между приключениями. На одном городе или посёлке может базироваться целая кампания. Такое поселение — отправная точка, из которой персонажи выходят в остальной мир.

Хорошо продуманная база может занять особое место в сердцах искателей приключений, тем

более если они заботятся об одном или нескольких ПМ, которые там живут.

Чтобы оживить пространство базы, вам придётся затратить некоторое время на создание деталей, но игроки могут помочь вам с этим. Попросите их рассказать вам немного о наставниках, членах семьи и других важных людях в жизни их персонажей. Спокойно добавляйте или изменяйте то, что они вам дали, и так вы получите хорошую базу персонажей Мастера (ПМ), которые важны для персонажей игроков. Пусть игроки опишут, где и как их персонажи любят проводить свободное время — в любимой таверне, библиотеке, или, возможно, в храме.

Используя этих ПМ и локации как отправную точку, заполните поселение оставшимися персонажами. Придумайте, кто им руководит, включая органы правопорядка (будет обсуждаться позже в этой главе). Добавьте персонажей, которые могут снабжать информацией, таких как мудрецы, прорицатели, библиотекари и просто наблюдательные бомжи. Священники могут предоставить как информацию, так и заклинания. Не забудьте о торговцах, которые могут регулярно взаимодействовать с искателями приключений, и, возможно, конкурировать друг с другом за торговлю с ними. Подумайте о людях, которые приходят в любимую таверну искателей приключений. И добавьте горстку тёмных лошадок: загадочного торговца, сумасшедшего пророка, наёмника в отставке, пьяного распутника или кого-то ещё, кто добавит нотку приключения и интриги в вашу кампанию.

Место приключений

Деревня, укрывающая тайный культ или дьяволопоклонников. Посёлок, контролируемый гильдией веркрыс. Город, захваченный армией хобгоблинов. Такие поселения не просто ночлежки для отдыха, но и места, где происходят приключения. В поселениях, которые становятся местом для приключений повторно, раскрывайте предназначенные для приключений локации, такие как башни и складские помещения. Для приключений, основывающихся на событиях, добавьте ПМ, которые сыграют роль в происходящем. Подготовка приключения так же важна, как и создание мира, и те персонажи, которых вы придумаете для своего мира — включая союзников, покровителей, противников и статистов — могут стать повторяющимися фигурами в вашей кампании.

Размер

Большинство населённых пунктов в мире D&D — это деревни, сгруппированные вокруг большого города. Сельскохозяйственные поселения обеспечивают жителей города продовольствием в обмен на товары, которые фермеры не могут производить сами. Мегаполисы и города — это место для знати, которая управляет его окрестностями и несёт ответственность за защиту деревень от нападений. Иногда лорды или леди живут в крепости или замке без городов по соседству.

Деревня

Население: До 1000

Правительство: Титулованная персона (как правило, не проживающая в поселении) правит деревней, с назначенным агентом (надсмотрщиком, проживающим в деревне) для разрешения споров и сбора налогов.

Оборона: При надсмотрщике может быть небольшой отряд солдат. В противном случае деревня полагается на гражданское ополчение.

Торговля: Основные товары доступны в гостиницах и торговых постах. Другие товары поступают от странствующих торговцев.

Организации: Деревня может содержать один или два храма или святыни, но других организаций мало или нет совсем.

Большинство населённых пунктов — это сельскохозяйственные деревни, снабжающие себя и близлежащие города зерном и мясом. Жители в них в той или иной степени связаны с производством продуктов питания — если не выращивают зерновые, то поддерживают тех, кто выращивает, подковывая лошадей, подшивая одежду, измельчая зерно, и тому подобное. Товары, которые они производят, идут на прокорм своих семей и поддержание торговли с ближними поселениями.

Население деревни распределено по большой площади земли. Фермеры живут на своей земле, которая находится далеко от деревни. В центре деревни несколько строений сгруппированы вместе: колодец, рынок, небольшой храм или два, место сбора, и, возможно, постоялый двор для путешественников.

Маленький городок (посёлок)

Население: До 6000

Правительство: Местная знать управляет городом и назначает бургомистра, чтобы надзирать за администрацией. Избранный городской совет представляет интересы среднего класса.

Оборона: Знать командует армией профессиональных солдат, а также личными телохранителями.

Торговля: Основные товары легкодоступны, а экзотические товары и услуги найти труднее. Путников обслуживают постоялые дворы и таверны.

Организации: Город содержит несколько храмов, а также различные торговые гильдии и другие организации.

Города — это основные торговые центры, образовавшиеся по причине роста населения вокруг важных промышленных зон и надёжных торговых маршрутов. Эти поселения полагаются на торговлю: они импортируют сырьё и продукты питания из окрестных деревень, и экспортируют готовые товары обратно в эти сёла и в другие города. Население городов, обычно, более разнообразно, чем в деревнях.

Городки возникают там, где дороги пересекают водные пути, на встрече крупных земельных торговых путей, около стратегических оборонительных локаций, вблизи значимых приисков или аналогичных природных ресурсов.

Большой город (мегаполис)

Население: До 25000

Правительство: Местная знать управляет городом, разделяя с несколькими другими дворянами ответственность за окружающие районы и выполнение государственных функций. Одним из управляющих является бургомистр, курирующий городскую администрацию. Избранный городской совет представляет интересы среднего класса и, возможно, обладает большей властью, чем бургомистр. Другие объединения также являются важными центрами власти.

Оборона: Город поддерживает армию профессиональных солдат, охрану, и городскую стражу. Каждый дворянин в резиденции имеет небольшой отряд личных телохранителей.

Торговля: Практически любые товары или услуги легкодоступны. Путников обслуживают многочисленные гостиницы и таверны.

Организации: Множество храмов, гильдий и других организаций, некоторые из которых имеют значительное влияние в городе.

Мегаполис — колыбель цивилизации. Большое население требует огромной поддержки со стороны окрестных деревень и торговых путей, поэтому мегаполисов так мало. Большие города, как правило, образуются в районах с большими запасами плодородной земли, с пахотной полями, в местах, легкодоступных для торговли, и почти всегда рядом с водными путями.

Большие города почти всегда окружены стенами, а стадии развития города можно легко отследить по количеству стен, построенных от центра. Эти внутренние стены, естественно, разделяют город на районы (кварталы, с определёнными особенностями), которые имеют своих представителей в городском совете и своих администраторов.

Города, в которых проживает более двадцати пяти тысяч человек, встречаются крайне редко. Мегаполисы, такие как Глубоководье в Забытых Королевствах, Шарн в Эберроне и Вольный Город Серого Ястреба являются важнейшими символами цивилизации в мирах D&D.

Атмосфера

Что искатели приключений замечают первым делом, когда они подходят или входят в поселение? Большие стены, усеянные солдатами? Нищих с протянутыми руками, умоляющих о помощи? Шумный гомон торговцев и покупателей, столпившихся на рыночной площади? Вездесущий запах навоза?

Детали помогают вдохнуть жизнь в поселение и наглядно продемонстрировать его индивидуальность вашим игрокам. Выберите одну определяющую черту, которая лучше всего передаёт характер поселения, и отталкивайтесь от неё. Может быть, город стоит на каналах, как в Венеции. Это ключевой элемент предлагает массу возможных деталей атмосферы: красивый вид из лодки, плывущей по мутной воде, звук плескающихся волн и, возможно, пение гондольеров, запах рыбы и отходов, загрязняющих воду, ощущение сырости. Или, возможно, большую часть времени город укрыт туманом, и вы описываете щупальца холодного тумана, проходящие через каждую щель и трещину, приглушённые звуки копыт по булыжной мостовой, холодный воздух с запахом дождя, ощущение загадки и скрытую опасность.

Климат и ландшафт вокруг поселения, его происхождение и жители, его правительство и политическая позиция, его коммерческая важность — всё это влияет на общую атмосферу поселения. Город, расположенный на краю джунглей, совершенно не похож на город в пустыне. Эльфийские и дварфские города имеют особую эстетику, легко определяемую в отличие от человеческих городов. Солдаты патрулируют улицы, чтобы подавить любой намёк на инакомыслие в городе, в котором правит тиран, в то время как город, содействующий созданию системы демократии, может похвастаться открытым рынком, где философские идеи продаются так же свободно, как и создаются. Все возможные комбинации этих факторов помогут вам создать бесконечно разнообразные поселения в мире вашей кампании.

Правительство

В феодальном обществе, обычном для большинства миров D&D, сила и власть сосредоточены в городах и мегаполисах. Дворяне правят в поселениях, в которых они живут, и в окружающих зем-

лях. Они собирают налоги с населения, которые используются для постройки общественных зданий, для выплат солдатам и для поддержания собственного комфортного проживания (хотя дворяне часто наследуют своё состояние). В обмен на это они обещают защищать своих граждан от орков-мародёров, хобгоблинов и прочих разбойников.

Дворяне назначают своих должностных лиц как агентов в деревнях, чтобы те контролировали сбор налогов и работали в качестве судей в случае споров или уголовных дел. Эти наместники, шерифы, или судебные приставы выросли в деревнях, которыми они управляют, и поставлены на свою должность, потому что их уже уважают сограждане.

В городах и посёлках лорды делят власть и административную ответственность с меньшими дворянами (обычно с собственными родственниками), а также с представителями среднего класса, такими как торговцы и ремесленники. Бургомистр благородного происхождения назначается главой города или городского совета и выполняет те же административные функции, что и наместники в деревнях. Совет состоит из представителей, избранных средним классом. Только глупые дворяне игнорируют пожелания своего совета, так как влияние среднего класса на экономику зачастую более важно для благосостояния города, чем передаваемый по наследству дворянский статус.

Чем крупнее поселение, тем больше вероятность, что другие лица или организации обладают в нём значительной властью. Даже в деревне, популярный человек (мудрый старец или всеми почитаемый фермер) могут иметь больше влияния, чем наместник, и если у наместника есть хотя бы чуточка интеллекта, то он побоится портить отношения с таким человеком. В больших же городах такая власть может находиться в руках выдающегося храма, гильдии, независимой от совета, или у человека с магической силой.

Формы правления

Поселения редко стоят особняком. Город может быть теократическим городом-государством или процветающим свободным городом, которым правит торговый совет. Более вероятно, что он — часть феодального королевства, бюрократической империи, или удалённой области, которой правит тиран. Решите, как поселение вписывается в общую картину вашего мира, кто главенствует над его управляющим, и какие другие населённые пункты также могут находиться под его контролем.

Формы правления

к100	Правительство	к100	Правительство
01–08	Самодержавие	59–64	Милитократия
09–13	Бюрократия	65–74	Монархия
14–19	Конфедерация	75–78	Олигархия
20–22	Демократия	79–80	Патриархия
23–27	Диктатура	81–83	Меритократия
28–42	Феодализм	84–85	Плутократия
43–44	Геронтократия	86–92	Республика
45–53	Иерархия	93–94	Сатрапия
54–56	Магократия	95	Клептократия
57–58	Матриархат	96–00	Теократия

Типичные и фантастические формы правления описаны ниже. Выберите один из них или случайно определите форму правления для страны или города.

Бюрократия. Правительство состоит из различных отделов, каждый из которых отвечает за свой аспект правления. Начальники отделов, министры или секретари отчитываются перед подставным самодержцем или советом.

Геронтократия. В таком обществе председательствуют старейшины. В некоторых случаях руководство землями возлагается на долгоживущие расы, такие как эльфы или драконы.

Демократия. Граждане или их выборные представители определяют законы в условиях демократии. Бюрократы или военные поддерживают ежедневную работу правительства, а места в нём получают через открытые выборы.

Диктатура. Один верховный правитель владеет абсолютной властью, но она не обязательно передаётся по наследству. В других же отношениях эта форма правления напоминает самодержавие. В мире Серого Ястреба полудемон по имени Иуз — диктатор в завоёванных землях, которые носят его имя.

Иерархия. Феодальная или бюрократическая форма правления, где каждый член, за исключением одного, находится в подчинении другого члена. В мире Саги о Копье, драконьи армии Кринна образуют военную иерархию с Повелителями Драконов в качестве лидеров под управлением драконьей королевы Такхизис.

Клептократия. Это правительство состоит из групп или отдельных лиц, стремящихся, прежде всего, обогатиться, часто за счёт своих подданных. Яркий пример — алчные Бандитские Королевства в мире Серого Ястреба. Королевство под управлением гильдий воров также попадает в эту категорию.

Конфедерация. Каждый город в конфедерации отвечает сам за себя, но все они делают вклад в объединение или союз, который идёт (по крайней мере, в теории) на общее благо всех государств — членов объединения. Обстановка и отношение к центральному правительству в конфедерации отличаются от места к месту. Союз Лордов в мире Забытых Королевств — пример открытой конфедерации, в то время как Чертоги Мрора в мире Эберрон — конфедерация союзных кланов дварфов.

Магократия. Руководящий орган состоит из заклинателей, которые управляют напрямую, подобно олигархам или феодалам, или участвуют в демократических или бюрократических процедурах. Примеры: Красные Волшебники Тэя в мире Забытых Королевств и короли-чародеи Атхаса в мире Тёмного Солнца.

Матриархат или патриархат. Это общество управляется старейшими или самыми важными членами одного пола. Города дроу являются хорошим примером теократического матриархата, управляемого советом высших жриц дроу, которые отчитываются перед Лолс, Демонической Королевой Пауков.

Меритократия. Самые умные и образованные люди надзирают за обществом, часто используя бюрократическую систему, чтобы справиться с ежедневной работой правительства. В мире Забытых Королевств учёные монахи управляют крепостью-библиотекой Крепость Свечи, под контролем мастера знаний, зовущегося Хранителем.

Милитократия. Военачальники управляют государством по военным законам, используя армию и другие вооружённые силы. Милитократия может быть основана на элитной группе солдат, на ордене драконьих всадников, или лиге морских князей. Соламния — страна, управляемая рыцарями в мире Саги о Копье, попадает в эту категорию.

Монархия. Один монарх-наследник носит корону.

В отличие от самодержца, полномочия монарха ограничиваются законом, и правитель служит во главе демократии, феодального государства, или милитократии. Королевство Бреландия в мире Эбер-

рон имеет и парламент, который принимает законы, и монарха, который претворяет их в жизнь.

Олигархия. Несколько абсолютных правителей делят власть, возможно, поделив землю на районы или провинции, или правят совместно. Группа искателей приключений, которые взяли под контроль государство, может сформировать олигархию. Свободный Город мира Серый Ястреб является олигархией, созданной из различных лидеров фракций, с бургомистром- марионеткой во главе государства.

Плутократия. Общество, управляемое богатыми. Элита образует правящий совет, покупая представительство в суде у номинального монарха, или правя по умолчанию, потому что деньги — истинная сила в этих местах. Во многих городах мира Забытых Королевств, в том числе в Глубоководье и во Вратах Балдура, плутократический строй.

Республика. Управление поручается избранным представителям, которые правят от имени избирателей. Любую демократию, в которой только землевладельцы или ограниченные классы могут голосовать, можно считать республикой.

Самодержавие. Один правитель владеет абсолютной властью, передаваемой по наследству. Самодержца поддерживает хорошо развитый бюрократический аппарат или военные, либо он выступает в качестве единственной альтернативы анархии. Правитель может быть бессмертным или может быть нежитью. Аундаир и Каррнат — два царства в мире Эберрон, в которых у власти диктаторы с королевской кровью. В то время как королева Аурала из Аундаира полагается в своих делах на магов и шпионов, Кайус, король-вампир из Каррната, имеет грозную армию из живых и мёртвых солдат под своим командованием.

Сатрапия. Завоеватели и представители другого государства удерживают власть, управляя поселением или регионом как частью большей империи. Сатрапами могут быть чиновники и военные офицеры, или необычные персонажи и чудовища. Города Судерхам и Верхний Порт в мире Серого Ястреба — это сатрапии, контролируемые агентами злобной банды мародёров, известной как Повелители Рабов.

Теократия. Правление предоставляется прямому представителю или группе агентов божества. Центры власти в теократии, как правило, расположены на священных местах. В мире Эберрон государство Трейн является теократией, преданной Серебряному Пламени — божественному духу, который находится в столице Трейна, городе Твердыня Пламени.

Феодализм. Типичная форма правления в средневековой Европе, феодальное общество состоит из лордов и вассалов. Вассалы предоставляют солдат или щитовые деньги (оплата вместо военной службы) лордам, которые, в свою очередь, обещают защищать своих вассалов.

Пример иерархии дворянских титулов

Ранг	Титул	Ранг	Титул
1	Император/Императрица	7	Виконт/Виконтесса
2	Король/Королева	8	Барон/Баронесса
3	Герцог/Герцогиня	9	Баронет
4	Князь/Княгиня	10	Рыцарь
5	Маркиз/Маркиза		
6	Граф/Графиня		

Торговля

Даже маленькие деревни могут обеспечить персонажам доступ к снаряжению, которое им необходимо в приключениях. Провизию, палатки, рюкзаки, и простое оружие обычно легко купить. Странствующие купцы возят броню, боевое оружие и более специализированные вещи. В большинстве деревень есть постоялые дворы, которые обслуживают путешественников, где искатели приключений могут поесть и переночевать, даже если качество оставляет желать лучшего.

Деревни полагаются на торговлю с другими населёнными пунктами, в том числе с крупными городами. Торговцы бывают в деревнях регулярно, продавая сельчанам предметы первой необходимости и предметы роскоши; любой успешный торговец имеет далеко идущие связи в регионе. Путешествующие купцы рассказывают сплетни и слухи персонажам, когда что-то им продают. Торговцы понимают, что выбранный ими способ заработка на жизнь связан с опасностями, и его могут поставить под угрозу бандиты или блуждающие чудища, поэтому они нанимают охранников, чтобы охранять товары. К тому же, они переносят новости из города в город, включая отчёты о ситуации, которые могут вызвать интерес у искателей приключений.

Такие купцы не могут предоставить услуги, обычно предлагаемые в городе. Например, когда персонажам нужна библиотека или аудиенция с мудрецом, дрессировщик, способный обработать яйца грифона, которые они нашли, или архитектор, чтобы спроектировать замок, им лучше пойти в большой город, а не искать в деревне.

Валюта

Термины «золотая монета» (зм), «серебряная монета» (см), «медная монета» (мм), «монета из электрума» (эм), и «платиновая монета» (пм) используются в правилах игры для ясности. Вы можете наделить эти монеты более интересным описанием в своей игре. Люди часто дают монетам названия, такие как «копейка» или «золотой двойной орёл». Государство, как правило, чеканит собственную валюту, которая может быть аналогична монетам из правил. В большинстве миров валюта редко добивается широкого распространения, а вот монеты принимаются во всём мире; никто не хочет подраться с чужестранцем.

Пример: Забытые Королевства

Мир Забытых Королевств предоставляет хороший пример того, какими могут быть валюты. Несмотря на то, что бартер, кровавые расписки и другие формы торговли достаточно распространены в Фаэруне, металлические монеты и торговые слитки являются повседневной валютой.

Общие монеты. Монеты бывают очень разнообразных форм, размеров, названий и материалов. Благодаря амбициям торговцев из Сембии, государственные монеты странной формы можно найти по всему Фаэруну. В Сембии используют квадратные железные стальные пенсы вместо медных монет. Треугольные серебряные монеты называются воронами, ромбовидные монеты из электрума это ассигнации (обычно называемые «голубыми глазами»), а пятиугольные золотые монеты называют знатью. Сембия не выпускает платиновые монеты. Но, несмотря на всё это, здесь принимают все остальные виды монет, в том числе медные и платиновые из-за рубежа.

В Глубоководье, шумном космополитичном центре торговли, медяки называют перьями,

серебряные монеты — осколками, монеты из электрума это луны, золотые монеты — драконы, а платиновые — солнца. Два вида местных монет называются «тол» и «портовая луна». Тол — это квадратная латунная монета с отверстием в центре, сделанным для того, чтобы легко нанизываться на кольцо или шнурок, его стоимость 2 зм, а вне Глубоководья это бесполезная железка. Портовая луна — это плоская монета из платины в виде полумесяца с отверстием в центре, инкрустированная электрумом, названная так из- за места своего традиционного использования — в доках на покупку больших грузов оптом. Монета стоит 50 зм в Глубоководье и 30 зм в других местах.

Северный город Серебристая Луна штампует из электрума блестящие синие монеты в форме полумесяца, называемые лунами, которые стоят 1 зм в этом городе и 1 эм в других местах. Город также печатает монету большего номинала, называемую «прикрытой луной», которая выглядит как луна в сочетании с тёмно-серебряным овалом, дополняющим её до круглой монеты, стоимостью 5 эм в пределах города и 2 эм за его пределами.

Излюбленный вид валюты в царстве Кормир — королевская монета с драконом на одной стороне и с датой чеканки на другой. Здесь медяки называют пальцами, серебряные монеты — серебряными соколами, монеты из электрума — голубыми глазами, золотые монеты — золотыми львами, а платиновые монеты — тремя коронами.

Даже города-государства чеканят свои собственные медные, серебряные и золотые монеты. А вот монеты из электрума и платины в таких местах встречаются реже. Небольшие государства используют монеты, заимствованные у других стран или полученные из разграбленных древних источников. Путешественники из некоторых земель (в частности, из царств Тэя и Халруаа, где заправляют маги) используют валюты других государств при торговле за рубежом, потому что их собственные монеты и жетоны могут оказаться проклятыми, и поэтому их все избегают.

Очень ценятся монеты из давно потерянных легендарных земель и центров великой магии, если тем, кто их найдёт, хватит ума, чтобы продать их коллекционерам, а не просто потратить их на рынках. Особо известны монеты старого эльфийского двора Кормантира: тальверы (медные), бедоары (серебряные), таммарки (из электрума), шильмайеры (золотые) и руендили (платиновые). Это отличные монеты, которых очень много в обращении, и их иногда до сих пор используют в торговле между эльфами.

Медная

Золотая

Электрумовая

Серебряная

Платиновая

Торговые слитки. Большие количества монет трудно перевозить и считать. Многие торговцы предпочитают использовать торговые слитки — бруски из драгоценных металлов и сплавов (обычно серебра), которые принимаются для торговли практически всеми. Торговые слитки штампуются или гравируются символом торговой компании или правительства, которое создало их. Эти слитки оцениваются по весу, а именно:

- 2-фунтовый серебряный слиток стоит 10 зм. Размер слитка: около 5 дюймов в длину, 2 дюйма в ширину и полдюйма толщиной.
- 5-фунтовый серебряный слиток стоит 25 зм. Размер слитка: около 6 дюймов в длину, 2 дюйма в ширину и толщиной 1 дюйм.
- 5-фунтовый золотой слиток стоит 250 зм. Размер слитка такой же как у 2-фунтового серебряного.

Город Врата Балдура производит много серебряных торговых слитков и устанавливает стандарт для этого вида валюты. Город Мирабар производит веретенообразные торговые слитки из чёрного железа с квадратными концами весом около 2 фунтов каждый, стоимостью 10 зм в этом городе, а в близлежащих торговых центрах цена на них заметно ниже, такая же, как на обычное железо (1 см за фунт).

Необычные виды валюты. Монеты и слитки — не единственные формы твёрдой валюты. Колокольчики Гонда — небольшие латунные колокола стоимостью 10 зм, или 20 зм в храме Гонда. Кольца Шаара — пробитые и полированные пластинки из слоновой кости, нанизанные на тетиву кочевниками Шаара, стоят 3 золотых за штуку.

Создание собственной валюты

Как показано в предыдущих примерах, валюта не обязательно должна соответствовать универсальному стандарту в вашем мире. Каждая страна и каждая эпоха может иметь свои собственные монеты и собственные ценности. Ваши искатели приключений могут путешествовать по многим странам и находить давно потерянные сокровища. Найти шестьсот древних бедоаров, принадлежавших правителю Эльтагрима двенадцать веков назад — событие, создающие более глубокое чувство погружения в мир, чем нахождение 60 см.

Изменение названия и описания монет для крупных современных и исторических царств вашего мира делает игру более атмосферной. Золотые львы Кормира передают благородный характер этого королевства. Если страна чеканит золотые монеты и называет их «страданиями», штампуя с каждой стороны злобные демонические лица, то такую валюту ни с чем не спутаешь.

Создание новых монет, привязанных к определённым местам, как толы в Глубоководье или прикрытые луны из Серебристой Луны, добавляет ещё один уровень детализации. До тех пор, пока ценность этих новых монет простая (другими словами, вы не изобретаете монету стоимостью 1,62 зм), вы добавляете местный колорит в ключевые места мира, не добавляя излишней сложности.

Языки и диалекты

При создании мира вы можете придумать новые языки и диалекты, чтобы показать его уникальную географию и историю. Вы можете заменить языки по умолчанию, представленные в *Книге игрока* на новые, или разделить языки на несколько различных диалектов.

В некоторых мирах региональные различия могут быть гораздо более важными, чем расовые. Возможно, все дварфы, эльфы, и люди, которые живут

Арфисты

Орден Перчатки

Изумрудный Анклав

Альянс Лордов

Жентарим

в одном царстве, говорят на общем языке, который полностью отличается от языков в соседнем королевстве. Это может значительно усложнить коммуникацию (и дипломатию) между двумя королевствами.

Широко используемые языки могут иметь древние версии, или там могут быть совершенно неизвестные древние языки, которые искатели приключений нашли на стенах гробниц или руин. Такие языки могут добавить элемент загадки надписям и символам, с которыми персонажи столкнутся.

Вы можете придумать дополнительные секретные языки, помимо языка друидов и воровского сленга, которые позволят членам определённых организаций или политических структур общаться. Вы даже можете решить, что каждое мировоззрение имеет свой собственный язык, который может более походить на арго и использоваться главным образом для обсуждения философских концепций.

В месте, где одна раса покорила другую, язык завоевателей может стать символом социального статуса. К тому же, чтение и письмо может быть ограничено законом для всех низших классов общества.

Фракции и организации

Храмы, гильдии, ордены, тайные общества, и университеты являются важными силами в социальном устройстве любой цивилизации. Их влияние может распространяться на многие города, с применением политической воли или без. Организации могут играть важную роль в жизни персонажей, становясь их покровителями, союзниками или врагами, прямо как отдельные персонажи Мастера. Когда персонажи вступают в организацию, они становятся частью чего-то большего, чем они сами, это может открыть для них новые возможности в мире.

Искатели приключений и организации

На старте кампании предыстории персонажей могут стать отличным способом для ввода искателей приключений в ваш мир. Но по ходу игры прошлые связи персонажей зачастую становятся не такими важными.

Фракции и организации, направленные на персонажей, это лучший способ удерживать искателей приключений высоких уровней в вашей игре, ведь они обеспечивают связь с ключевыми ПМ, и ставят повестку дня выше личной выгоды. Таким же образом, злодейские организации создают постоянное чувство угрозы, гораздо более сильное, чем угроза от одиночных врагов.

Наличие персонажей, привязанных к разным фракциям, может спровоцировать интересные ситуации за игровым столом, поскольку эти фракции имеют схожие цели и не находятся в оппозиции друг к другу всё время. Искатели приключений, представляющие разные фракции, могут быть конкурентами в каких-то вопросах, даже если в целом они преследуют одни и те же цели.

Организация для искателя приключений также может быть отличным источником особых наград, отличающихся от банальных очков опыта и сокровищ. Увеличение ранга в организации имеет значение само по себе, и может также приносить конкретные преимущества, такие как доступ к информации, оборудованию, магии и другим ресурсам.

Создание фракций

Фракции и организации, которые вы создаёте, должны обрасти историями, имеющими значение для мира. Создавайте такие организации, с которыми игроки захотят взаимодействовать в качестве союзников, участников или врагов.

Вначале решите, какую роль вы хотите, чтобы организация играла в вашем мире. Что это за организация? Каковы её цели? Кто её основал и почему? Кто её члены? Ответы на эти вопросы должны дать вам лучшее понимание характера организации. Далее подумайте о типичных представителях организации. Как люди могли бы описать их? Какие классы и мировоззрения типичны для них? Какие личностные качества они, как правило, имеют?

Пример фракции: Арфисты

Арфисты — это распространённая сеть заклинателей и шпионов, которые выступают за равенство и тайно противодействуют злоупотреблениям властью, магической или иной другой.

Эта организация появлялась, её разрушали, и она появлялась опять несколько раз. Своей долговечностью и устойчивостью она в значительной степени обязана своей децентрализованности, поддержке у населения, тайному характеру, и автономии различных её членов. Арфисты имеют небольшие ячейки и одиночных оперативников по всему миру Забытых Королевств, но, несмотря на это, они время от времени взаимодействуют и обмениваются информацией друг с другом. Идеология Арфистов благородна, а её члены гордятся своей изобретательностью и неподкупностью. Арфисты не стремятся к власти или славе, только к справедливости и равному отношению для всех.

Девиз. «Долой тиранию. Справедливость и равенство для всех».

Убеждения. Убеждения Арфистов можно резюмировать следующим образом:

- Никто не может иметь слишком много информации или тайных знаний.
- Слишком большая власть приводит к разврату, а злоупотребления магией должны тщательно контролироваться.
- Никто не должен оставаться без поддержки.

Цели. Сбор информации в Фаэруне, слежка за политической динамикой в каждом регионе, а также содействие справедливости и равенству тайными способами. Действовать открыто только в крайнем случае. Мешать тиранам, любым лидерам, правительствам, или группам, которые становятся слишком мощными. Помогать слабым, бедным и угнетённым.

Типичные задания. Типичные задания Арфистов включают в себя получение артефактов, которые могут нарушить баланс сил в регионе, сбор информации о влиятельных лицах или организациях, и определение истинных намерений амбициозного политического деятеля или злого волшебника.

Выбор символа и девиза — финальная стадия работы над организацией. Фракция, которая использует оленя как символ, скорее всего, сильно отличается от той, что использует крылатую змею. Работая над девизом, придумайте не только послание, но также тон и стиль речи, которые соответствует организации. Оцените девиз Арфистов: «Долой тиранию! Справедливость и равенство для всех...» Арфисты несут простое послание о свободе и процветании. Сравните его с девизом группы политически союзных городов на севере, называющих себя Альянсом Лордов: «Угрозы для дома должны быть безжалостно уничтожены. Превосходство — вот наша безопасность». Сразу понятно, что это непростые люди, состоящие в хрупком политическом союзе, больше направленном на стабильность, чем на справедливость и равенство.

Наконец, подумайте о том, как персонажи могут войти в контакт с этой организацией. С кем из её важных сотрудников, не обязательно лидером, искатели приключений могут столкнуться? В каких местах действуют агенты организации, и где их штаб- квартира или база? Если всё же искатели приключений вступят в организацию, то на какие миссии их могут направить? Какие награды они могут получить?

Слава

Слава — это необязательное правило, которое вы можете использовать для отслеживания положения искателя приключений в конкретной фракции или организации. Слава — это числовое значение, которое начинается с 0 и увеличивается, как только персонаж зарабатывает репутацию и благосклонность конкретной организации. Вы можете привязать к славе персонажа награды в организации, такие как ранги, звания и доступ к ресурсам.

Игрок получает очки славы отдельно для каждой организации, членом которой он является. Например, искатель приключений может иметь 5 очков славы внутри одной фракции и 20 очков внутри другой, очки начисляются за взаимодействие персонажа с каждой организацией на протяжении всей кампании.

Получение очков славы

Персонаж получает очки славы, выполняя миссии и задания в интересах организации или затрагивающие организацию напрямую. Вы награждаете персонажей очками славы по своему усмотрению, как только они завершат эти миссии или задания, как правило, в одно время с получением опыта.

Продвижение интересов организации увеличивает славу персонажа на 1. Выполнение особой миссии, специально созданной для этой организации, или такой, которая приносит ей непосредственную пользу, повышает славу персонажа на 2.

Например, персонажи со связями в благородном Ордене Перчатки завершают миссию, в которой они освобождают город от тирании синего дракона. Ввиду того, что орден любит наказывать злодеев, можно увеличить славу каждого персонажа в ордене на 1. Однако если убийство дракона было заданием, полученным искателями приключений от старшего наставника ордена, его выполнение может увеличить славу каждого персонажа на 2, ведь оно показало искателей приключений как эффективных союзников.

Между тем, плут из отряда мог стащить коробку редких ядов из запасов дракона и продать её скупщику, который по совместительству является тайным агентом Жентарима. Вы можете увеличить славу плута внутри Жентарима на 2, так как такое действие напрямую увеличивает силу и богатство организации, несмотря на то, что задача не была явно назначена агентом Жентарима.

Преимущества славы

Преимущества от увеличения славы внутри организации могут включать звания и власть, дружеские отношения с членами организации и другие льготы.

Звания и ранги. Вместе с увеличением уровня славы персонажи могут получать повышения по должности. Вы можете установить определённые ступени славы, которые послужат предпосылками (хотя, не обязательно только предпосылками) для продвижения по званию, как показано в приведённой ниже таблице. Например, персонаж может присоединиться к Альянсу Лордов после получения 1 очка славы в этой организации, получив звание «Мантия». С увеличением славы персонажа в организации, он может получить право на дальнейшее повышение ранга.

Вы можете добавить требования для получения звания. Например, персонаж, связанный с Альянсом Лордов, должен быть как минимум 5 уровня, прежде чем стать «Острым клинком», по крайней мере, 10 уровня, чтобы стать «Военным герцогом», и, по крайней мере, 15 уровня, чтобы стать «Королевским львом».

Вы можете выставить этим ступеням славы любые требования и цифры, индивидуальные для вашей игры, создавая соответствующие ранги и титулы для организаций в своей кампании.

Отношения между членами организации. Чем выше слава персонажа в организации, тем выше вероятность, что члены этой организации уже слышали о нём. Вы можете придумать диапазоны значений, при которых отношение незнакомых членов организации к персонажу становится равнодушным или дружественным. Например, члены Изумрудного Анклава — фракции, посвящённой сохранению естественного порядка, могут вести себя не очень дружелюбно с персонажами, которые не получили по крайней мере 3 очка славы в этой организации, и становиться дружественными по умолчанию только тогда, когда персонаж получил 10 очков славы в Изумрудном Анклаве. Эти диапазоны применяются только к отношениям по умолчанию у большинства членов организации, и такие отношения не являются автоматическими. Другим участникам фракции искатель приключений может не нравиться несмотря на его известность и славу, или, наоборот, из-за них.

Льготы. Получение звания в организации приводит к определённым льготам. Персонаж низкого ранга может получить надёжные связи и куратора

Примеры званий во фракции

Слава	Арфисты	Орден Перчатки	Изумрудный Анклав	Альянс Лордов	Жентарим
1	Наблюдатель	Кавалер	Хранитель весны	Мантия	Клык
3	Тень арфы	Маршеон	Летний странник	Багряный нож	Волк
10	Яркая свеча	Белый ястреб	Осенний разбойник	Острый клинок	Змей
25	Мудрая сова	Поборник	Зимний ловчий	Военный герцог	Ардракон
50	Высший Арфист	Праведная рука	Хозяин дикой природы	Королевский лев	Лорд страха

в приключениях, безопасный дом, или торговца, готового предложить скидку на снаряжение.

Среднего ранга персонаж может получить последователя (см. главу 4, «создание персонажей Мастера»), доступ к зельям и свиткам, сможет получать покровительство или подкрепление на опасных миссиях. Высокоуровневый персонаж может обращаться за помощью к небольшой армии, брать на хранение редкий магический предмет, получать помощь от заклинателей, или назначать специальные миссии для членов более низкого ранга.

Время простоя. Вы можете позволить персонажам провести время между приключения в укреплении отношений и получении очков славы в организации. Для получения большей информации о деятельности между приключениями смотрите главу 6, «между приключениями».

Потеря очков славы

Разногласий с членами организации недостаточно, чтобы потерять славу в организации. Тем не менее, серьёзные правонарушения, совершённые в отношении организации или её членов могут привести к потере очков славы и ранга. Степень потерь зависит от конкретного нарушения и остаётся на ваше усмотрение. Слава персонажа в организации никогда не может упасть ниже 0.

Благочестие

С некоторыми изменениями, система очков славы также может служить в качестве меры связи персонажа с богами. Это отличный вариант для кампаний, где боги занимают активную позицию в мире.

С таким подходом ваши игроки смогут получать очки славы для конкретных богов из вашей кампании. Каждый персонаж сможет выбрать для себя божество-покровителя или пантеон богов с задачами, доктринами, и табу, которые вы создали. Любая слава, которую он зарабатывает, будет называться очками благочестия или набожности. Персонаж получает очки благочестия, прославляя своих богов, выполняя их команды, и уважая их табу. Персонаж теряет очки благочестия, работая против своих богов, пороча их имя, оскверняя их храмы, и срывая их цели.

Боги даруют благосклонность тем, кто доказал свою преданность. С каждым новым рангом благочестия персонаж может молить бога о милости один раз в день. Божья милость, как правило, снисходит в виде заклинания священника, такого как благословение. Милость часто снисходит со знаком божественного благодетеля; например, персонаж, поклоняющийся Тору, может получить заклинание, сопровождающееся раскатами грома.

Высокий уровень благочестия может дать персонажу более ощутимую пользу в виде благословения или очарования (смотрите главу 7, «Сокровища», чтобы узнать больше о сверхъестественных дарах).

Магия в вашем мире

Для большинства миров D&D магия естественна, но, несмотря на это, необычна, а иногда даже может пугать. Все люди в мире знают о магии, а большинство из них вообще встречали доказательства её существования в какой-то момент своей жизни. Она пронизывает космос и питает древние вещи легендарных героев, загадочные руины павших империй, тех, кого коснулись боги, течёт в жилах существ, рождённых со сверхъестественной силой, наполняет тех, кто изучает тайны вселенной. О подвигах тех, кто ей обладают, слагают истории и рассказывают своим детям сказки у камина.

Что обычный человек знает о магии, зависит от того, где он живёт, и знает ли он кого-то, кто практикует магию. Жители изолированной деревни, возможно, не видели настоящей магии столетиями, и говорят шёпотом о странных силах старого отшельника, живущего в соседнем лесу. В городе Глубоководье мира Забытых Королевств есть гильдия волшебников под названием Бдительный Орден Магов и Защитников. Эти маги хотят сделать колдовство более доступным, чтобы члены ордена смогли извлекать прибыль от продаж своих услуг.

В некоторых мирах D&D магии больше, чем в других. В Атхасе, в суровом мире Тёмного Солнца, тайная магия является ненавистной практикой, ведь она истощает жизнь мира. Большая часть магии Атхаса находится в руках злодеев. И наоборот, в мире Эберрон магия — такое же обычное явление, как и любой другой товар. Торговые дома продают волшебные предметы и услуги всем, кто может себе их позволить. Люди покупают билеты на дирижабли и поезда, которые движутся с помощью стихийной магии.

Добавляя магию в свой мир, ответьте на следующие вопросы:

- Какая магия является обыденной для этого мира? Какая социально неприемлема? А какая редкая?

Пример фракции: Жентарим

Жентарим (также известный как Чёрная Сеть) является беспринципной теневой организацией, которая стремится расширить своё влияние и власть на весь мир Забытых Королевств.

Внешне Чёрная Сеть выглядит относительно доброжелательной организацией. Она предлагает лучшие и самые дешёвые товары и услуги, как легальные, так и нелегальные, тем самым уничтожая своих конкурентов и заставляя всех зависеть от неё.

Члены Жентарима рассматривают друг друга в качестве членов очень большой семьи и полагаются на ресурсы и безопасность организации. Тем не менее, им предоставляется полная свобода в достижении их собственных целей и в увеличении личного богатства или влияния. В целом, Жентарим обещает «всё самое лучшее», хотя на самом деле эта организация больше заинтересована в распространении собственной пропаганды и влияния, чем в улучшении жизни её отдельных членов.

Девиз. «Присоединяйся к нам и процветай. Выступи против нас и страдай».

Убеждения. Убеждения Жентарима можно резюмировать следующим образом:

- Жентарим — ваша семья. Вы присматриваете за ней, а она за вами.
- Вы хозяин своей судьбы. Всегда получайте то, чего заслуживаете.
- Всё и все имеют свою цену.

Цели. Увеличить богатство, власть, влияние, и таким образом доминировать на Фаэруне.

Типичные задания. Типичные задания Жентарима включают в себя грабёж или кражу сокровищ, мощного магического предмета, или артефакта; заключение прибыльного контракта или продление существующего; и создание плацдарма в местах, где Жентарим не имеет большого влияния.

- Насколько необычны для мира классы персонажей, способные использовать заклинания? Насколько обыденны те, кто могут накладывать заклинания высокого уровня?
- Насколько редки магические предметы, магические места, и существа, которые имеют сверхъестественные способности? На каком уровне силы эти вещи превратятся из повседневных в экзотические?
- Как власти регулируют использование магии? Как обычные люди используют магию и защищают себя от неё?

Ответы на некоторые вопросы предполагают ответы и на другие. Например, если заклинатели низкого уровня привычны для мира, как в мире Эберрон, то органы власти и простые люди, скорее всего, имеют доступ и пользуются результатами таких заклинаний. Покупка простых заклинаний не просто возможна, она гораздо дешевле. Люди, скорее всего, знают об известных заклинаниях, и готовят защиту от них, особенно в рискованных ситуациях.

Ограничения на магию

В некоторых государствах могут существовать ограничения или запреты на использование магии. Колдовство без лицензии или официального разрешения может быть запрещено. В таких местах магические предметы и постоянные магические эффекты редки, но магические методы защиты от магии являются исключением.

Некоторые населённые пункты могут запрещать определённые заклинания. В таких местах будет преступлением использование заклинания, чтобы что-то украсть или смошенничать, а также нельзя использовать магию, которая дарует невидимость или производит иллюзии. Заклинания, которые позволяют очаровывать или доминировать над другими вне закона, так как с помощью них легко ограбить любого с его собственного разрешения. Деструктивные заклинания также запрещены по понятным причинам. Местный правитель может бояться конкретного эффекта или заклинания (например, заклинания перевоплощения, он боится, что перевоплотятся в них) и потому вводится закон, ограничивающий этот вид магии.

Школы магии

Правила игры часто обращаются к школам магии (иллюзии, некромантии, ограждения и так далее), но вам решать, какое значение эти школы имеют в вашем мире. Таким же образом, некоторые классовые умения свидетельствуют о существовании в мире организаций, использующих магию — бардовских колледжей и кругов друидов — опять же, вам решать, какими они будут.

Вы можете решить, что никаких формальных структур, вроде описанных выше, не существует в вашем мире. Волшебники (и барды с друидами) могут быть настолько редкими, что персонаж обучается у одного наставника и никогда больше не встречает другого персонажа такого же класса. В этом случае маги могут выучить свои специализации в школах без всякого формального обучения.

Однако если магия более распространена в мире, академии могут стать вариантами школ магии. Эти учреждения имеют свои собственные иерархии, традиции, правила и процедуры. Например, некромант Матеррос может быть учеником некромантской Кабалы из Тар-Зада. Ввиду своего высокого положения в иерархии, он имеет право носить красные и зелёные одеяния мастера. Конечно, когда он носит эти одежды, его род занятий легко узнаётся теми, кто знает о кабале. То, что его узнали, может пойти на пользу или принести вред, поскольку Кабала из Тар-Зада имеет грозную репутацию.

Если вы выбираете такой способ, вы можете расценивать школы магии, бардовские колледжи и круги друидов как организации, используя руководство для организаций, представленное ранее в этой главе. Игрок, отыгрывающий персонажа-некроманта, может получать очки славы в Кабале из Тар-Зада, а бард стремиться получить всё большую известность в колледже Мак-Фюрмидх.

Круги телепортации

Круги телепортации занимают важное место в экономической жизни фэнтезийного мира. Заклинания, такие как *уход в иной мир*, *телепортация* и *круг телепортации* соединены с этими кругами, которые есть в храмах, академиях, в штаб-квартирах тайных организаций, и на видных общественных местах. Однако, поскольку каждый круг телепортации является возможным средством входа в город, они охраняются военной и магической защитой.

Когда вы создаёте фэнтези город, подумайте, сколько кругов телепортации он может содержать, и о каких из них искатели приключений, вероятней всего, будут знать. Если искатели приключений обычно возвращаются на свою базу с помощью такого круга, используйте его как зацепку для развития сюжетных событий. Что отряд персонажей будет делать, если по прибытии в круг телепортации они обнаружат, что все средства защиты отключены, а охрана лежит в лужах крови? Что если их прибытие прерывает спор между двумя враждующими священниками в храме? Наступает время приключений!

Воскрешение из мёртвых

Когда существо умирает, его душа покидает тело, оставляет Материальный План, проходит через Астральный, и направляется блуждать по плану, где проживает его божество. Если существо не поклоняется божеству, его душа уходит на план, соответствующей его мировоззрению. Возвращение кого-нибудь из мёртвых означает поиск души на том плане и возвращение её обратно в тело.

Враги могут предпринять шаги, чтобы усложнить персонажу возвращение из мёртвых. Сохранение тела не позволяет другим использовать заклинания *оживление* и *воскрешение*, чтобы вернуть убитого персонажа к жизни.

Душа не может быть возвращена к жизни, если она этого не желает. Душа знает имя, мировоззрение, и божество-покровителя (если таковое имеется) персонажа, который пытается её возродить, и может отказаться возвращаться. Например, если отважный рыцарь Стурм Светлый Меч убит, и верховная жрица Такхизис (богиня злых драконов) заполучит его тело, Стурм, возможно, не захочет, чтобы она подняла его из мёртвых. Любые её попытки автоматически обречены на провал. Если злая жрица хочет возродить Стурма, чтобы допросить его, она должна найти способ обмануть его душу, например, обманом уговорить доброго священнослужителя оживить его, а затем, как только он ожил — захватить его.

Создание кампании

Мир, который вы создаёте, это сцена, на которой персонажи игроков — главные актёры. Вот и вся истина! Вы можете проводить независимые эпизодические приключения, в которых неизменными будут только персонажи, или вплести общую сюжетную линию в эти приключения, чтобы выстроить большую сагу о достижениях персонажей в мире.

Планирование целой кампании может показаться сложной задачей, но вам не обязательно продумывать каждую деталь с самого начала. Вы можете начать с основ, провести несколько приключений, а уже далее, по ходу игры, обдумывать расширение сюжетных линий. Вы можете добавить столько деталей в игру, сколько пожелаете.

Начало кампании означает начало приключений. Вам нужно быстро перейти к действиям, которых ждут игроки, чтобы сразу захватить их внимание. Дайте игрокам столько информации, чтобы они ждали игры через неделю, желая узнать, что будет дальше.

Начните с малого

Когда вы в первый раз создаёте кампанию, начните с малого. Персонажи должны знать только о городе или деревне, в которых они начинают игру, и, возможно, что-то близлежащем подземелье. Если вы решите, что государство находится в состоянии войны с соседним герцогством, или что дальний лес кишит мизгирями и гигантскими пауками, то следует записать эти вещи. Но в начале игры окрестности — это то, что вам нужно, чтобы дать развитие кампании. Чтобы создать эти окрестности, выполните следующие действия:

1. Создайте базу для игроков

Смотрите выше раздел «поселения» для получения руководства по созданию поселения. Небольшой город или деревня на краю дикой местности станут хорошей базой в большинстве кампаний. Используйте большой город если вы проводите кампанию с городскими приключениями.

2. Создайте окрестности

Смотрите выше раздел «создание карты для вашей кампании» для получения руководства по созданию карты. Нарисуйте карту в масштабе области (1 гекс = 1 миля) с базой недалеко от центра. Наполните район в радиусе дня путешествия (25–30 миль) от базы по своему усмотрению. Приправьте двумя-четырьмя подземельями или аналогичными местами для приключения. В области такого размера кроме базы могут находиться от одного до трёх дополнительных населённых пунктов, так что подумайте и о них тоже.

3. Составьте начальное приключение

Одиночное подземелье — это лучшее первое приключение для большинства кампаний. Смотрите главу 3, «создание приключений» для получения справки.

База обеспечивает отправную точку для персонажей. Такой отправной точкой может стать деревня, где они выросли, или город, который привлекает их больше остальных. Или, возможно, они начнут кампанию в подземельях замка злого барона, где они были заперты по различным причинам (законным или не очень).

Для каждого из этих этапов детализируйте локации настолько подробно, насколько они в этом нуждаются. Вам не нужно продумывать каждое здание в деревне или называть каждую улицу в большом городе. Если персонажи начинают в подземелье барона, вам придётся придумывать подробности такого приключения, но это не значит, что вы должны придумывать имена всем рыцарям барона. Набросайте простую карту, подумайте об окружающих местах, и решите, с кем персонажи, скорее всего, станут взаимодействовать в начале кампании. Самое главное, представьте себе, как это место вписывается в историю, которая происходит в вашей кампании. Теперь вы готовы начать работу над своим первым приключением!

Преподнесите место действия

Как только вы начнёте развивать свою кампанию, вам придётся рассказать игрокам о своём мире. Для удобства соберите необходимую информацию в раздаточный материал. Такой раздаточный материал обычно включает в себя следующее:

- Любые ограничения или новые возможности для создания персонажа, такие как новые или запрещённые расы.
- Предыстория кампании, которую персонажи могут знать. Если вы заготовили сценарий или направление для кампании, то эта информация может включать в себя подсказки, намекающие, на что обращать особое внимание.
- Базовая информация о районе, в котором персонажи, начинают, например, название города, важные места в нём и вокруг него, видные персонажи Мастера, о которых они знают, и, возможно, слухи, которые указывают на возможные проблемы.

Старайтесь излагать материал коротко и, по существу. Две страницы текста — это максимум. Даже если у вас сейчас всплеск творческой энергии, позволяющий писать по двадцать страниц отличного справочного материала, попридержите его для будущих приключений. Пусть игроки раскрывают детали постепенно.

Вовлекайте персонажей

После того как вы рассказали, о чём ваша кампания, пусть игроки помогут рассказать историю, решив, какую роль в ней играют их персонажи. Это их шанс связать истории своих персонажей с предысторией мира, и ваша возможность определить, как различные элементы жизни персонажей вписаны в историю кампании. Например, какую тайну узнал персонаж- отшельник? Каков статус семьи знатного персонажа? И какая судьба ждёт народного героя?

У некоторых игроков могут возникнуть проблемы с идеями, ведь не все люди одинаково изобретательны. Вы можете стимулировать их творческий потенциал, задав несколько вопросов об их персонажах:

- Ты местный, родился или вырос в этих местах? Если да, то кто твои родители? Чем ты сейчас занимаешься?
- Ты недавно прибыл в эти места? Откуда ты? Почему ты приехал именно сюда?
- Ты связан с какой-либо организацией или с людьми, которые замешаны в событиях, с которых начинается кампания? Они друзья или враги?

Слушайте идеи игроков, и говорите «да» если можете. Даже если вы хотите, чтобы все персонажи выросли в стартовом городке, рассмотрите возможность добавления недавно приехавшего персонажа, если история игрока достаточно убедительна. Предложите изменения в истории персонажа, чтобы она лучше подходила под ваш мир, или добавьте первые события вашей кампании в эту историю.

Создавайте предыстории

Предыстории нужны, чтобы вплести персонажей в мир, а создание новых предысторий — это отличный способ показать игрокам особенности вашего мира. Предыстории, которые связаны с конкретными культурами, организациями и историческими событиями в вашей кампании особенно ценны. Возможно, священники той или иной религии живут как нищие, и поддерживаются благочестивым населением, распевая сказки о подвигах их божества, чтобы развлечь и просветить верующих. Вы можете создать предысторию нищенствующего священника (или изменить предысторию послушника), чтобы отразить эти качества. Так, он, скорее всего, будет специалистом по игре на музыкальном инструменте, и, вероятно, будет пользоваться гостеприимством верующих.

Руководящие принципы для создания новой предыстории предоставлены в главе 9, «Мастерская ведущего».

События в кампании

Значимые события в истории фэнтезийного мире, как правило, ведут в сторону огромных потрясений: к войнам, которые бросают силы добра против зла в эпическом противостоянии, к стихийным бедствиям, которые губят целые цивилизации, к вторжениям обширных армий или орд демонов с планов, к убийству мировых лидеров. Такие сотрясающие весь мир события всегда входят в историю.

Такие события необходимы в играх D&D, они могут вдохнуть жизнь в кампанию и поддерживать её. Самая распространённая ошибка одиночных рассказов, у которых нет общего начала, середины, и конца — это инертность. Подобно многим телевизионным шоу и сериям комиксов, кампания D&D рискует встать на те же грабли скучности, когда заканчивается веселье. Актёры и писатели уходят из таких проектов, так же могут поступить и игроки — актёры и писатели в игре D&D. Игра переходит в стагнацию, когда ход истории затягивается и перестаёт развиваться, когда одни и те же злодеи и похожие приключения становятся утомительными и предсказуемым, когда мир вокруг персонажей остаётся неизменным и никак не отвечает на их действия.

События, сотрясающие весь мир, вызывают конфликт. Они провоцируют новые события и приводят различные силы в движение. Их результаты изменяют мир, очень сильно преобразуя его атмосферу. Они наносят на летопись вашего мира большую, жирную печать. Изменения, особенно изменения, которые происходят в результате действий персонажей, заставляют историю развиваться. Если изменения незаметны, то действиям персонажей не хватает значимости. Когда мир становится слишком спокойным, наступает пора встряхнуть его как следует.

Запуск событий

События мирового масштаба могут произойти в любое время, но самые большие происшествия обычно случаются в начале, в середине, и в конце истории.

Такое размещение отражает структуру драматических историй. В начале истории что- то случается, встряхивая жизнь главных героев и подталкивая их к действию. Персонажи принимают меры, чтобы решить свои проблемы, но им противостоят другие силы. Как только они близко подбираются к своей цели, большое столкновение срывает все их планы, ситуация накаляется, а провал кажется неизбежным. В конце истории мир снова сотрясается и изменяется в ту сторону, в которую персонажи изменили его своими действиями.

В начале кампании потрясшие весь мир события мгновенно создают идеи для приключений и напрямую влияют на жизнь персонажей. В середине они создают великолепные сюжетные повороты, в которых жизнь героев встаёт с ног на голову — они поднимаются после поражения или терпят крах после победы. Ближе к концу кампании подобные события служат превосходной кульминацией с далеко идущими последствиями. Они могут происходить даже после окончания истории, как результат действий героев.

Когда не стоит сотрясать мир

При повествовании остерегайтесь «ложных действий», или действий только ради действий. Ложные действия не двигают историю вперёд, не вовлекают персонажей, и не заставляют их меняться. Многие боевики страдают от ложных сцен действия, которые наполнены погонями, перестрелками, взрывами, но не создают ничего кроме неудобства персонажам. Они в конечном счёте утомляют зрителей своим повторением и недостаточностью значимости. Некоторые кампании D&D попадают в ту же ловушку, создавая одно за другим глобальные бедствия с минимальным воздействием на персонажей или на мир. Таким образом, изменять мировой порядок каждый раз, когда действие в игре затихает, тем самым делая глобальные потрясения банальными, не в интересах Мастера.

Существует основное правило: кампания может выдержать до трёх крупномасштабных, повлиявших на весь мир события: одно ближе к началу, одно около середины, и одно в конце. Но вы можете добавлять в игру сколько угодно небольших событий, которые нарушают привычную жизнь городов, деревень, племён, феодальных владений, герцогств и провинций. Пусть неожиданные и страшные события регулярно происходят на небольших участках, а крупномасштабные, охватывающие всю карту события приберегите для больших и для самых важных моментов вашей кампании.

Потрясающие весь мир события

Вы можете использовать этот раздел для идей и вдохновения, или чтобы расширить свой список мировых событий. Вы также можете совершить бросок кубика и свериться с таблицами ниже, чтобы случайно сгенерировать событие. Попытка оправдать случайный результат — хороший способ стимуляции воображения и может выявить непредвиденные возможности.

Для начала выберите категорию событий или бросьте к10.

Потрясающие весь мир события

к10	Событие
1	Восхождение лидера или начало эпохи
2	Падение лидера или конец эпохи
3	Катастрофа
4	Нападение или вторжение
5	Восстание, революция, свержение
6	Вымирание или истощение
7	Новая организация
8	Открытие, экспансия, изобретение
9	Предсказание, предзнаменование, пророчество
10	Мифы и легенды

1–2. Восхождение/падение лидера или начало/ конец эпохи

Эпохи часто определяется выдающимися лидерами, новаторами, и тиранами тех дней. Эти люди изменили мир и оставили неизгладимый след на страницах истории. Когда они приходят к власти, они увековечивают всё вокруг себя. Когда их свергают или они уходят, остаётся лишь призрак их присутствия.

Определите тип лидера, который повлиял на новую или текущую эпоху. Вы можете выбрать тип лидера или определить его случайно с помощью приведённой таблицы:

Типы лидеров

к6	Тип лидера
1	Политический
2	Религиозный
3	Военный
4	Криминальный/подпольный
5	В области культуры/искусства
6	В области философии/эрудиции/магии

Политические лидеры это монархи, дворяне, и начальники. Религиозные лидеры включают в себя аватары божеств, первосвященников и мессий, а также тех, кто в ответе за монастыри и руководителей влиятельных религиозных сект. Основные военные лидеры управляют вооружёнными силами стран. Они включают в себя военных диктаторов, полевых командиров и глав военного совета. Меньшие военные лидеры включают в себя руководителей местных ополчений, банд и других боевых организаций. В широком масштабе, криминальные и преступные лидеры властвуют через сеть шпионов, взяток, и через торговлю на чёрном рынке. В узком масштабе, это местные главари банд, пиратские капитаны и разбойники. Лидер в искусстве или культуре это виртуоз, чья работа отражает дух эпохи и меняет взгляды людей: известный драматург, бард, или придворный шут, из чьих слов, произведений или спектаклей люди получают универсальную истину. В меньшем масштабе, это может быть влиятельный местный поэт, певец, писатель-сатирик или скульптор. Лидер в философии, эрудиции, или магии это философ-гений, советник императора, просвещённый мыслитель, глава высшего образовательного учреждения в мире, или архимаг. Меньшим лидером может быть местный мудрец, провидец, загадочный колдун, мудрый старец, или учитель.

Восхождение лидера, начало эпохи. В драматических историях восхождение нового лидера часто происходит в конце периода борьбы или беспорядка. Иногда это война или восстание; иногда — избрание, смерть тирана, исполнение пророчества,

или назначение героя. Наоборот, новый лидер может быть тираном, демоном или чёрствым злодеем, а эпоха, которая только что закончилась, может быть эпохой мира, спокойствия и справедливости.

Новый лидер сотрясает устои мира вашей кампании и в выбранном регионе начинается новая эпоха. Как этот человек или эта эпоха влияют на мир? Вот несколько вещей для рассмотрения при определении влияния лидера на мир:

- Назовите одну вещь, которая была неизменной правдой о мире, и которая в настоящее время уже не является таковой ввиду восхождения нового лидера или его влияния. Это самое большое изменение, которое происходит, когда новый лидер приходит к власти и становится основным лицом, определяющим эпоху.
- Назовите личность (или группу таковых), чья смерть, поражение или пропажа открыла новому лидеру двери во власть. Это может быть военное поражение, свержение старых идеалов, культурное возрождение или что-то ещё. Кто умер, пропал, или проиграл? С чем они не были готовы пойти на компромисс? Был ли новый лидер замешан в смерти, поражении, пропаже, или он просто оказался в нужном месте в нужное время?
- Несмотря на все достоинства лидера, он имеет один недостаток, который возмущает определённую часть населения. Что это за недостаток? Какой человек или группа лиц сделают всё возможное, чтобы свергнуть его из-за этого? Наоборот, какое выдающееся достоинство этого лидера, и кто встанет на его защиту из-за этого?
- Кто сейчас верит в лидера, но все ещё немного сомневается в нём? Это кто-то приближенный к лидеру, кто заслужил его доверие и знает его тайные страхи, сомнения, или пороки.

Падение лидера, конец эпохи. Всё, что имеет начало, имеет и конец. С уходом королей и королев, карты мира перерисовываются. Законы меняются, новые обычаи входят в моду, а старые забываются. Отношение граждан к их прошлому лидеру поначалу не сильно меняется, но со временем, когда они оглядываются назад или вспоминают о старых временах, оно начинает меняться сильнее.

Падший лидер, возможно, был доброжелательным правителем, влиятельным гражданином, или даже противником персонажей. Как смерть этого человека повлияла на тех, кто ранее был под его влиянием? Вот несколько вещей, которые надо рассмотреть при определении последствий ухода лидера:

- Назовите одно положительное изменение, которое лидер оказал в своей сфере влияния. Осталось ли это изменение после смерти лидера?
- Сформулируйте общее настроение или отношение людей к власти этого человека. Чего важного они не знают об этом человеке, что позже станет известным?
- Назовите человека или группу людей, которая пытается занять место правителя в результате образовавшего вакуума власти.
- Назовите человека или группу людей, участвовавших в заговоре против лидера.
- Назовите три вещи, за которые этого лидера будут помнить.

3. Катастрофа

Землетрясение, голод, огонь, чума, наводнение — крупномасштабные катастрофы могут уничтожить целые цивилизации без предупреждения. Природные (или магические) катастрофы перерисовывают карты, уничтожают экономики, и изменяют миры. Иногда они наоборот, дают возможность выжившим построить новый мир из руин. Великий чикагский пожар, например, позволил перестроить город в соответствии с современным планом. Но чаще всего катастрофы оставляют лишь руины — подобно Помпеи, погребённой под пеплом, или затопленной Атлантиде.

Вы можете выбрать катаклизм или определить его случайно, используя следующую таблицу:

Катастрофы и бедствия

к10	Катастрофы и бедствия
1	Землетрясение
2	Голод/засуха
3	Пожар
4	Наводнение
5	Чума/болезнь
6	Огненный дождь (падение метеорита)
7	Буря (ураган, торнадо, цунами)
8	Извержение вулкана
9	Вышедшая из-под контроля магия или планарные искривления
10	Божественный суд

Некоторые из бедствий, возможно, не будут иметь смысла в контексте вашей кампании. Наводнение в пустыне? Извержение вулкана на травянистых равнинах? Если случайно выбранная катастрофа конфликтует с вашим миром, вы можете перебросить, но сначала всё-таки попробуйте оправдать катастрофу в рамках вашего мира, это может привести к неожиданным результатам.

С двумя исключениями, предложенные бедствия напоминают те, что влияют на наш собственный мир. Думайте о планарных искривлениях и вышедшей из-под контроля магии как об ядерных инцидентах; это большие события, которые неестественно изменяют землю и её обитателей. Например, в мире Эберрон, магическая катастрофа оставила руины по всей территории страны, превратив её в опасную пустошь, и покончила с Последней Войной.

Божественный суд — это нечто совсем другое. Эта катастрофа может быть какой угодно, но это всегда большой, жирный, недвусмысленный намёк на то, что бог чем-то недоволен.

Вы можете решить стереть город, область или страну с карты вашего мира. Катастрофа опустошает землю и эффективно уничтожает места, которые персонажи когда-то знали. Оставьте одного или двух выживших, чтобы рассказать персонажам, что случилось и удостовериться в том, что персонажи чувствуют глубину катастрофы. Каковы последствия этого катаклизма? Следующие пункты помогут вам определить характер и последствия катастрофы:

- Решите, что вызвало катаклизм, и где он возник.
- Какие предзнаменования, приметы или признаки предвещали это событие? Подробно их опишите.
- Опишите или назовите существо, которое предупреждало население о надвигающейся катастрофе. Кто-нибудь его послушал?
- Кто те счастливчики (или несчастные), что выжили?
- Опишите, как местность выглядит после катастрофы, и насколько она отличается от того, что было раньше.

4. Нападение или вторжение

Это одно из наиболее распространённых глобальных мировых событий. Вторжение происходит, когда одна группа насильно берёт контроль над другой, как правило, это происходит с помощью военной силы, но иногда и путём внедрения или оккупации.

Нападение отличается от вторжения тем, что атакующая сторона не обязательно заинтересована в оккупации или захвате власти. С другой стороны, нападение может стать первым шагом к вторжению.

Вне зависимости от масштаба, влияющее на весь мир нападение или вторжение отличается от остальных событий, потому что оно меняет мир, а его последствия сказываются на персонажах ещё долго после первой атаки или захвата.

Представьте себе, что часть мира вашей кампании подверглась нападению или вторжению. В зависимости от текущего масштаба кампании, площадь может быть малой, как район города, или большой, как континент, мир, или целый план.

Определите агрессора и решите, представляет ли он уже известного врага или же это неизвестный противник. Придумайте угрозу, которая представит опасность для области или используйте следующую таблицу:

Вторгающиеся силы

к8	Вторгающиеся силы
1	Криминальная группировка
2	Чудовища или уникальное чудовище
3	Планарная угроза
4	Прошлый враг поднялся из мёртвых, переродился или ожил
5	Фракция раскольников
6	Дикое племя
7	Тайное общество
8	Союзник-предатель

Теперь определите эти и другие аспекты конфликта:

- Назовите один элемент вторжения или нападения, который защитники не ожидали или были не в состоянии отразить.
- Что-то случилось с первыми защитниками, которые выступали против вторжения — что-то, о чем никто не хочет говорить. Что это было?
- Нападавшие имели мотив действий, который был неочевидным или непонятным поначалу. Что это был за мотив?
- Кто стал предателем, и в какой момент? Зачем они это сделали? Нападающие пытались остановить вторжение, или же известный защитник встал на сторону захватчиков?

5. Восстание, революция, свержение

Человек или группа людей, недовольные нынешним порядком, свергают доминирующий режим и берут власть в свои руки — или терпят неудачу. Независимо от результата, революция (даже её попытка) может формировать судьбу наций.

Революция не обязательно стягивает простой народ против дворянства. Революция может быть малой, когда гильдия купцов выступает против храма, свергая его святейшество в пользу новой веры. Духи леса могут попытаться свергнуть силы цивилизации в соседнем городе, который вырубает деревья. С другой стороны, масштаб революции может быть очень впечатляющим, например, когда человечество поднимается, чтобы свергнуть богов.

Представьте себе, что в части вашего мира вспыхивает революция. Выберите правящую группу в мире вашей кампании и назовите (или придумайте) группу, которая выступает против них, разжигая революцию. Далее, с помощью следующих пунктов, создайте конфликт:

- Назовите три цели, которые повстанцы хотят или надеются достичь.
- Повстанцы добьются победы над теми, кого они хотели бы свергнуть, даже если это будет пиррова (равносильная поражению) победа. Каких из трёх целей они добьются? Как долго это достижение может продлиться?
- Назовите цену, взысканную со старого порядка после его отстранения от власти. Кто-нибудь из старого аппарата власти останется при своей должности в новом правительстве? Если старая команда всё-таки останется у власти, опишите, как её лидеры накажут революционеров.
- Один из известных лидеров бунтовщиков, можно сказать, лицо революции, участвовал в мероприятиях по личным причинам. Опишите его и укажите истинную причину, по которой он вёл восстание.
- Какие проблемы, существовавшие до революции, остаются нерешёнными до сих пор?

6. Вымирание или истощение

Что-то, что существовало ранее в мире, теперь закончилось. Исчерпанным ресурсом может быть драгоценный металл, вид растения или животного, которое занимало важное место в местной экосистеме, целая раса или культура людей. Его отсутствие приводит к цепной реакции, влияющей на всех существ, которые полагались на него.

Вы можете устранить народ, место, или вещь, которые ранее существовали в определённом месте или области. В небольшом масштабе это может быть смерть кого-то последнего из династии или когда-то процветающий шахтёрский городок может истощиться и стать городом-призраком. В большом масштабе, может исчезнуть магия, последний дракон может быть убит, а может, последняя благородная фея отходит в мир иной.

Что из существовавшего ранее в мире или регионе теперь исчезло? Если не получается дать быстрый ответ, обратитесь к следующей таблице:

Вымирание или истощение

к8	Потерянный ресурс
1	Вид животного (насекомое, птица, рыба, домашнее животное)
2	Пригодная для жизни земля
3	Магия или те, кто ей пользуются (вся магия, конкретные виды или школы магии)
4	Минеральные ресурсы (драгоценные камни, металлы, руды)
5	Вид чудовища (единорог, мантикора, дракон)
6	Народ (династия, клан, культура, раса)
7	Вид растения (культура, дерево, трава, лес)
8	Водный путь (река, озеро, океан)

Далее, ответьте на эти дополнительные вопросы:

- Назовите территорию, расы или вид существ, которые полагались на то, что было потеряно. Как они это компенсируют? Как они пытаются заменить то, что было потеряно?
- Кто или что виновато в потере?

- Опишите прямые следствия потери. Спрогнозируйте, как последствия повлияли на мир в долгосрочной перспективе. Кто или что страдает больше всего в результате потери? Кому или чему эта потеря приносит больше всего пользы?

7. Новая организация

Основатели нового ордена, королевства, религии, общества, клики, или культа могут потрясти мир своими действиями, доктриной, догмами и политикой. На местном уровне новая организация может соперничать с существующими властными группами, влияя, подрывая, доминируя или объединяясь с ними, чтобы создать более сильную структуру власти. Большие и мощные организации могут оказывать достаточное влияние, чтобы править миром. Некоторые новые организации приносят пользу другим, а другие со временем угрожают цивилизации, которую они когда-то защищали.

Возможно, где-то в вашем мире возникает новая организация. Поначалу она может быть скромной и безобидной, но одно можно сказать наверняка: если она продолжит развиваться тем же курсом, то ей суждено изменить мир. Иногда мировоззрение организации очевидно с самого начала, но нельзя судить о его морали однозначно, пока её доктрина, политика и традиции не станут ясными. Придумайте тип организации, или используйте следующую таблицу:

Новые организации

к10	Новая организация
1	Криминальный синдикат/бандитский союз
2	Гильдия (каменщики, аптекари, ювелиры)
3	Общество магии
4	Военный/рыцарский орден
5	Новое семейство/династия/племя/клан
6	Философия/дисциплина, посвящённая принципу или идеалу
7	Королевство (село, город, герцогство, царство)
8	Религия/секта/вероисповедание
9	Школа/университет
10	Тайное общество/культ/клика

Далее, рассмотрите некоторые или все из следующих вариантов:

- Новый орден вытесняет текущую властную группировку, захватывая территорию, обращая в свою веру или поощряя чужих перебежчиков и уменьшая численность предыдущей правящей группы. Кого или что новый орден вытесняет своим появлением?
- Новый орден обращается к конкретной аудитории. Решите, привлекает ли он определённую расу, социальный класс, или класс персонажей.
- Лидер нового ордена известен за определённые качества, которые ценят его последователи. Придумайте, почему они уважают его за эти качества, и что этот лидер сделал, чтобы получить поддержку последователей.
- Конкурирующая группа выступает против появления новой организации. Выберите существующую властную организацию, которая будет противостоять новой организации. Решите, почему они выступают против новой группы, кто их лидер, и что они намереваются сделать, чтобы остановить конкурентов.

8. Открытие, экспансия, изобретение

Открытие новых земель расширяет карту и меняет границы империй. Открытие новой магии или технологии расширяет границы возможного. Новые ресурсы или археологические находки открывают новые возможности, а также заставляют старателей и властные объединения шевелиться, чтобы захватить над ними контроль.

Новое открытие (или повторное открытие) может значимым образом повлиять на мир вашей кампании, формируя ход истории и события эпохи. Лучше рассматривать такие открытия как основу для создания приключений. Они открывают хорошие возможности для создания уникального чудовища, предмета, бога, плана или расы в вашем мире. Открытия не обязательно должны быть полностью оригинальными, просто подстраивайте их под свою кампанию.

Открытие особенно впечатляет, когда его совершают сами искатели приключений в вашей кампании. Если они обнаруживают новый минерал с магическими свойствами, карту новых земель, которые отлично подходят для колонизации, или древнее оружие, способное принести разрушения в ваш мир, они, скорее всего, запустят важные процессы в игре. Это даёт игрокам понять, насколько их действия оказывают влияние на ваш мир.

Придумайте тип совершённого открытия или используйте следующую таблицу:

Открытия

к10	Открытие
1	Древние руины/потерянный город легендарной расы
2	Животное/чудовище/магическая мутация
3	Изобретение/технология/магия (полезная, разрушительная)
4	Новый (или забытый) бог или планарная сущность
5	Новый (или найденный) артефакт или религиозная реликвия
6	Новый земли (остров, континент, затерянный мир, демиплан)
7	Потусторонний объект (планарный портал, инопланетный космический корабль)
8	Люди (род, племя, потерянная цивилизация, колония)
9	Растение (чудодейственная трава, грибковые паразиты, разумное растение)

После того как вы выбрали тип открытия, доработайте его — определите, что это такое, кто первооткрыватель, и какое значение открытие имеет для мира. В идеале предыдущие приключения в вашей кампании должны помочь вам заполнить пробелы, но на всякий случай имейте в виду следующее:

- Это открытие полезно конкретному человеку, группе или фракции больше чем остальным. Кому оно полезно больше остальных? Назовите три преимущества, которые они получают от этого открытия.
- Это открытие напрямую вредит другому человеку, группе или фракции. Кому оно вредит больше всего?
- Это открытие имеет последствия. Назовите три последствия или побочных эффекта. Кто игнорирует последствия?
- Назовите две-три личности или группы, сражающиеся за обладание или контроль над открытием. Кто из них, вероятней всего, победит? Что они получат, и что они готовы сделать, чтобы контролировать открытие?

9. Предсказание, предзнаменование, пророчество

Иногда предсказание глобального мирового катаклизма становится глобальным мировым катаклизмом — например, предзнаменование, предсказывающее падение империй, гибель рас, и конец мира. Иногда приметы указывают на благие изменения, такие как приход легендарного героя или спасителя. Но самые драматические пророчества предупреждают о будущих трагедиях и предсказывают тёмные века. В таких событиях, в отличие от других потрясающих мир событий, развязка не происходит мгновенно. Обычно, отдельные лица или группировки стремятся создать все условия для выполнения или предотвращения пророчества. Такие сторонники и противники пророчества своими действиями создают идеи для приключений. Пророчество должно предсказывать событие с большим размахом — такому событию необходимо время, чтобы случиться (или чтобы его предотвратили).

Представьте, что сотрясающее мир пророчество наступает. Если события продолжат развиваться в подобном русле, пророчество сбудется, и в результате мир резко изменится. Не стесняйтесь сделать это пророчество значительным и тревожным, и имейте в виду следующие моменты:

- Создавайте пророчество, которое предвещает серьёзные изменения в мире кампании. Вы можете придумать его с нуля, используя идеи из текущей кампании, или случайно выбрать событие и конкретизировать детали.
- Напишите список из трёх или более предзнаменований, которые произойдут прежде чем пророчество сбудется. Вы можете использовать в качестве предзнаменований те события, которые уже произошли в кампании; таким образом, пророчество станет ближе исполнению.
- Опишите человека или существо, которое обнаружило пророчество, и как оно было найдено. Что это существо получило от того, что открыло пророчество? Что оно потеряло или чем пожертвовало ради этого?
- Опишите персону или фракцию, которая поддерживает пророчество и обеспечивает его исполнение, и тех, кто сделает всё возможное, чтобы предотвратить его. Какие первые шаги они предпринимают? Кто страдает от их действий?
- Одна часть пророчества оказывается ложной. Вы всегда можете сделать какое-то предзнаменование или предсказанное событие выдумкой. Хороший, но не всегда возможный, трюк — сделать предзнаменование неправдой, а его противоположность правдой. Таким образом, отзеркаленные события будут служить предтечей для исполнения пророчества.

10. Мифы и легенды

Если войны, чума, открытия и т. п. можно назвать обычными потрясающими мир событиями, то мифические события таковыми назвать нельзя. Мифическое событие может произойти как исполнение древнего или давно забытого пророчества, или оно может быть актом божественного вмешательства.

Ваша нынешняя кампания, скорее всего, предоставляет вам несколько возможностей чтобы создать подобное событие. Но если вам всё-таки нужно вдохновение, бросьте к8 (вместо к10) и сверьтесь с таблицей «потрясающие весь мир события». Прочтите указания для этого пункта списка, но усильте результат до величайшего масштаба, который вы сможете себе представить.

Восхождение или падение лидера/эпохи станут смертью или рождением бога, концом эпохи или концом света. Катастрофа станет мировым потопом, ледниковым периодом, или зомби-апокалипсисом. Нападение или вторжение станет мировой войной, охватывающим весь мир вторжением демонов, пробуждением угрожающего всему миру чудовища, или финальной битвой между добром и злом. Восстание свергнет бога или богов, или приведёт новую силу (например, демонического повелителя) к божественности. Новая организация станет мировой империей или пантеоном новых богов. Открытие явит миру апокалиптическое устройство или портал в сверхъестественные измерения, где обитают космические ужасы, сокрушающие миры.

Отслеживание времени

Календарь позволяет записывать ход времени в кампании. Он позволяет заранее планировать критические, потрясающие мир события. Для простого отслеживания времени используйте обычный календарь на текущий год. Выберите дату, чтобы отметить начало кампании, и следите за тем, сколько дней искатели приключений потратили на путешествия и прочие мероприятия. Календарь расскажет вам, когда сменяется время года или лунный цикл. Более того, вы можете использовать свой календарь, чтобы отслеживать важные фестивали и праздники, а также ключевые события.

Этот метод является хорошей отправной точкой, но календарь вашего мира не обязательно должен походить на современный календарь. Если вы хотите наполнить свой календарь деталями, присущими только вашему миру, взгляните на эти следующие виды особенностей.

Основы

Календарь фэнтезийного мира не обязательно должен быть копией современного календаря (смотрите врезку «календарь Харптоса» для примера). Имеют ли недели свои особые названия? А как насчёт названий для конкретных дней каждого месяца, таких как иды, ноны, и календы из римского календаря?

Физические циклы

Определите, когда оканчиваются времена года. Соответствуют ли месяцы фазам луны (или лун)? Происходят ли в это время странные и магические эффекты?

Религиозные обряды

Распределите святые дни по всему календарю. Каждый значимый бог в мире должен иметь по крайней мере один собственный священный день в году; священные дни некоторых богов соответствуют небесным явлениям, таким как новолуние или равноденствие. Священные дни отражают специализацию божества (богу сельского хозяйства поклоняются в сезон сбора урожая) или важные события в истории поклонения божеству, такие как рождение или смерть святого человека, дата проявления бога, вступление в должность нынешнего первосвященника, и так далее.

Некоторые священные дни — это муниципальные праздниками, с которыми знаком любой гражданин города, где есть храм. Фестивали урожая часто празднуются на широкую ногу. Другие священные дни важны для людей, которые поклоняются только одному божеству. Третьи соблюдаются священниками, которые выполняют частные обряды

и жертвоприношения в храмах в определённые дни или в определённое время суток. А некоторые дни священны только в определённых местах, и отмечаются верующими конкретного храма.

Подумайте о том, как священники и простые люди отмечают праздники. Поход в храм, сидение на скамейке и выслушивание проповеди чуждо большинству фэнтези религий. Здесь празднующие приносят жертвы своим богам. Верующие приносят животных в храм на убой или урны с ладаном как подношение. Самые богатые граждане приносят больших животных, чтобы выставить напоказ своё богатство и продемонстрировать свою набожность. Далее, люди выливают вино на могилы своих предков. Они проводят всю ночь, дежуря у алтарей, или наслаждаются великолепным застольем, празднуя щедрость божества.

Гражданские праздники

Священные дни занимают большую часть праздничных дней календаря, на оставшиеся дни приходятся местные или национальные фестивали. День рождения монарха, годовщина великой победы в войне, фестивали ремёсел, базарные дни, и другие подобные мероприятия все ещё служат предлогом для местных празднований.

Фантастические события

Так как ваш мир является фантастическим, а не обыденным средневековым обществом, добавьте в него несколько событий явно магического характера. Например, призрачный замок появляется на определённом холме каждый год в день зимнего солнцестояния, или каждое третье полнолуние наполняет оборотней особенно сильной жаждой крови. Кроме того, тринадцатая ночь каждого месяца может вызывать призраки давно забытого племени кочевников.

Экстраординарные события, такие как появление кометы или лунное затмение, представляют собой отличное дополнение для приключения, к тому же, вы можете расставить их в своём календаре где захотите. Ваш календарь подскажет вам подходящий день для лунного затмения, но вы всегда можете подстроить дату для конкретного эффекта.

Завершение кампании

Завершение кампании должно расставить все точки над «i», но вам не обязательно вести кампанию до 20 уровня персонажей, чтобы она стала удовлетворительной. Заканчивайте кампанию, когда ваша история достигнет логического финала.

Убедитесь, что вы оставили место и время для персонажей, чтобы они выполнили свои личные цели до окончания кампании. Их собственные истории должны закончиться удовлетворительным образом, так же, как и сюжетная линия. В идеале некоторые из личных целей персонажей должны быть выполнены вместе с финальной целью кампании. Дайте персонажам с невыполненными целями шанс закончить их до финала игры.

После того как кампания закончилась, может начаться новая. Если вы собираетесь запускать новую кампанию для той же группы игроков, то используйте предыдущие действия персонажей как основу для легенд, которые послужат отличной базой для нового мира. Позвольте новым персонажам испытать, как изменился мир из-за действий их старых персонажей. Однако, новая кампания — это всё-таки новая история с новыми героями. Оставьте старые подвиги героям минувших дней, ведь у новых впереди новые приключения и свершения.

Календарь Харптоса

Мир Забытых Королевств использует Календарь Харптоса, названный в честь давно умершего волшебника, который изобрёл его. Каждый год состоит из 365 дней и разделён на двенадцать месяцев по тридцать дней в каждом, что примерно соответствует месяцам в григорианском календаре из реального мира. Каждый месяц делится на три декады. На каждое межсезонье приходится специальный праздник. Ещё один специальный праздник, Щитовой Сход, добавляется каждые четыре года после Солнцеворота, что похоже на дополнительный день в високосном году в современном григорианском календаре.

Месяц	Название	Распространённое название
1	Хаммер	Разгар зимы
	Ежегодный праздник: Макушка зимы	
2	Альтуриак	Коготь зимы
3	Чес	Месяц закатов
4	Тарсах	Месяц гроз
	Ежегодный праздник: день Зелёной травы	
5	Миртул	Месяц таяния снегов
6	Киторн	Время цветов
7	Флеймрул	Разгар лета
	Ежегодный праздник Солнцеворот	
	Праздник раз в четыре года: Щитовой Сход	
8	Элесиас	Солнце в зените
9	Элейнт	Угасание
	Ежегодный праздник: Праздник урожая	
10	Марпенот	Листопад
11	Уктар	Умирание
	Ежегодный праздник: Пир Луны	
12	Найтол	Завершение года

Стиль игры

Строя новый мир (или адаптируя существующий) и создавая ключевые события, вы определяете, о чём ваша кампания. Далее вы должны решить, как вы хотите проводить свою кампанию.

Как правильно проводить кампанию? Это зависит от вашего стиля игры и мотиваций ваших игроков. Рассмотрите вкусы ваших игроков, ваши сильные стороны как Мастера, правила поведения за игровым столом (обсуждаемые в части 3) и тип игры, которую вы хотите проводить. Опишите игрокам, как вы себе представляете будущую игру, и пусть они дадут вам обратную связь. Это и их игра тоже. Сделайте всё это заранее, чтобы ваши игроки смогли сделать осознанный выбор и помогли вам поддерживать выбранный тип игры.

Рассмотрим два крайних примера стилей игры.

Круши и руби

Искатели приключений выбивают дверь в подземелье, сражаются с чудовищами и захватывают сокровища. Это очень простой, весёлый, захватывающий и ориентированный на действия стиль игры. Игроки тратят относительно мало времени на разработку характера для своих персонажей, на отыгрыш небоевых ситуаций, и на обсуждение чего-либо, кроме непосредственных опасностей подземелья.

В такой игре искатели приключений сталкиваются с чётко определёнными злыми чудовищами и противниками, а иногда и встречают чётко определённых хороших и полезных ПМ. Не ожидайте, что искателей приключений будет мучить вопрос, что делать с заключёнными, или что они устроят дебаты относительно морального права на уничтожение логова медвежатника. Не следите за деньгами или за временем, проведённым в городе. После того как задание выполнено, отправьте искателей приключений на новое как можно скорее. В данном случае простое желание убить чудовищ и забрать сокровище может служить достаточной мотивацией для любых действий персонажей.

Глубокое повествование

Глубоководью угрожает политическая нестабильность. Искатели приключений должны убедить Тайных Лордов, правителей города, урегулировать свои разногласия, но смогут это сделать только после того как договорятся с ними по всем расхождениям во взглядах и определятся с повесткой дня. Это глубокий, сложный и требующий усилий стиль игры. В центре внимания находятся не боевые действия, а переговоры, политические манёвры и взаимодействия персонажей. Целое собрание может пройти без единого броска атаки.

В этом стиле игры ПМ такие же сложные и богато проработанные, как и искатели приключений, а акцент в игре смещён с цифр на мотивацию и личность. Ожидайте от каждого игрока длинные отступления о том, что его персонаж делает и почему. Поход в храм, чтобы попросить совета у священника, может быть таким же важным, как сражение с орками (и не ждите, что искатели приключений вообще станут биться с орками, пока у них не появятся на то причины). Персонаж иногда будет действовать не так как думает игрок, потому что «так бы поступил мой персонаж в данной ситуации».

Так как сражения здесь не столь важны, правила игры уступают место развитию персонажа. Модификаторы проверки умений и уровень развития навыков имеют приоритет над боевыми бонусами. Не стесняйтесь изменять или игнорировать правила, чтобы соответствовать ролевым потребностям игроков, используя советы, представленные в 3 части этой книги.

Мир для исследования

Большую часть кампании составляют путешествия искателей приключений с места на место, исследование окружающей среды и познание фэнтезийного мира. Эти исследования могут проводиться в любых условиях, в том числе и в дикой глуши, в лабиринте подземелья, в тёмных проходах Подземья, на переполненных улицах города и в морских водах. Нахождение обходного пути, поиски скрытого объекта, исследование странной темницы, расшифровка улик, решение головоломок и отключение ловушек — всё это может быть частью исследования.

Иногда исследование в игре носит случайный характер. Например, вы можете пропустить незначительное путешествие, рассказав игрокам, что они проводят три дня в дороге без происшествий, после чего добираются до места назначения. Или вы можете поставить приключение в центр внимания, чтобы описать изумительную часть мира или истории, ведь это увеличивает чувство погружения в игру. Кроме того, вы должны увеличить количество исследований если вашим игрокам нравится решать головоломки, искать обходные пути вокруг препятствий, и ощупывать подземные коридоры в поисках секретных дверей.

Что-то среднее

Стиль игры в большинстве кампаний находится между этими двумя крайностями. В них есть много действий, но также есть постоянный сюжет и взаимодействие между персонажами. Игроки раскрывают мотивацию своих героев и получают шанс доказать свои навыки в бою. Для поддержания баланса предоставьте игрокам смесь из ролевых и боевых сцен. Даже в подземелье вы можете представить ПМ, которые не предназначены для сражения, а скорее помогут, продадут что-то, или просто поговорят.

Подумайте над стилем своей игры с учётом следующих вопросов:

- Вы являетесь поклонником реализма и суровых последствий, или вы больше хотите, чтобы игра выглядела как боевик?
- Вы хотите, чтобы игра сохранила атмосферу средневекового фэнтези, или вы хотите попробовать другие временные рамки и современное мышление?
- Вы хотите поддерживать серьёзную атмосферу или ваша цель — юмор?
- Вы решили играть серьёзно, а события в вашей игре беззаботные или напряжённые?
- Для игры важны смелые действия, или же игроки должны быть вдумчивыми и осторожными?
- Вам нравится всё тщательно планировать заранее, или вы предпочитаете импровизировать на месте?
- Будет ли игра наполнена разнообразными элементами D&D, или она будет тематической, например, в жанре ужасов?
- Игра предназначена для всех возрастов, или только для взрослых?
- Как вы относитесь к с моральной двусмысленности, сможете ли поставить героев в ситуацию, когда цель оправдывает средства? Или вам проще с простыми героическими принципами, такими как справедливость, жертвенность, и помощь слабым?

Имена персонажей

Стиль игры в некоторой мере определяется именами персонажей. Отличная идея установить некоторые правила для ваших игроков в начале новой кампании. В группе персонажей, состоящей из Ситис, Травока, Анастрианны и Кайрона, человек-воин по имени Боб II кажется лишним, особенно, когда он похож на Боба I, который был убит кобольдами. Хорошо ещё если все подходят беззаботно к созданию имени. Но если группа желает играть персонажами с более серьёзными именами, попросите играющего за Боба придумать более подходящее имя.

Имена персонажей должны подходить друг другу по стилю или концепции, а также соответствовать атмосфере мира вашей кампании — так должно быть и со всем, что вы создаёте — от имён персонажей Мастера до названий местности. Травок и Кайрон не захотят брать задание у Господина Кексика, посещать леденцовый остров или убивать сумасшедшую волшебницу по имени Селёдка.

Продолжение или эпизодические кампании

Костяк кампании — это связная серия приключений, но вы можете соединить их двумя различными способами.

В отличие от эпизодических приключений, приключения, которые продолжают сюжет основной кампании, всегда привносят ощущение высшей цели или общего сюжета. Искатели приключений могут столкнуться с возвращением злодеев, с грандиозными заговорами или с загадочным серым кардиналом, который в конечном счёте стоит за каждым приключением в кампании.

Кампания с продолжениями, объединёнными общей темой и историей, может стать поистине эпичной. Игроки получают удовольствие от осознания того, что действия, которые они принимают в течение одного приключения, будут иметь последствия в будущем. Построение и запуск такого рода кампании может стать сложной задачей для Мастера, но это всегда стоит того, ведь на выходе всегда получается большая и запоминающаяся история.

И наоборот, эпизодическая кампания похожа на телешоу, в котором еженедельный эпизод является отдельной историей, а не частью общего сценария. Она может быть построена на предпосылках, которые объясняют её характер: персонажи игроков наёмники или отважные исследователи, столкнувшиеся с чередой несвязанных опасностей. Они даже могут оказаться археологами, исследующими древние руины в поисках артефактов. Такая эпизодическая игра позволяет вам создавать приключения — или покупать уже готовые — и добавлять их в вашу кампанию, не беспокоясь о том, как они подойдут к другим приключениям, которые были раньше или будут после.

Тема кампании

Тема в кампании, как и в художественном произведении, выражает глубинный смысл истории и фундаментальные основы человеческого бытия. Ваша кампания не обязательно должна быть произведением искусства, но она может использовать общие темы, которые придадут ей особую атмосферу. Рассмотрим следующие примеры:

- Кампания о борьбе со смертностью, которая может быть реализована с помощью чудовищ-нежити или может выражаться через смерть близких.
- Кампания закручена вокруг коварного зла. Это могут быть тёмные боги, чудовищные расы, такие как юан-ти или существа из неизвестных, далёких от земных забот, миров. Во время битвы со злом героям придётся столкнуться с порочной природой их собственного вида.
- Кампания с участием проблемного героя (-ев), которому приходится столкнуться не просто с дикостью зверских созданий, а с собственным внутренним яростным зверем, живущим глубоко в сердце.
- Кампания, исследующая тему ненасытной жажды власти и господства, которая может быть реализована с участием хозяев Девяти Преисподних, или с помощью правителей гуманоидов, стремящихся завоевать мир.

С такой темой как «борьба со смертностью», вы сможете создать широкий спектр приключений, которые не обязательно будут связаны общим злодеем. В одном приключении могут фигурировать мертвецы, поднимающиеся из своих могил и угрожающие уничтожить весь город. В следующем приключении безумный колдун создаёт голема из плоти в попытке воскресить свою потерянную любовь. Злодей может пойти на крайние меры, чтобы достичь бессмертия и обмануть смерть. Искатели приключений могут помочь призраку принять смерть и двигаться дальше, а один из них вообще может стать призраком!

Смешивание тем

Смешивание тем позволяет вашим игрокам насладиться разнообразием приключений. Даже узкотематические кампании могут иногда отклоняться от общей темы. Если ваша кампания в большей степени завязана на интригах, тайнах, и отыгрыше, то вашим игрокам не помешает изредка насладиться подземельем — особенно, если такое отклонение связано с важными событиями в кампании. Если большинство ваших приключений — это исследование подземелий, переключитесь на городскую загадку, которая в конечном итоге приведёт отряд в подземелье заброшенного здания или башни. Если вы из недели в неделю проводите приключения в жанре ужасов, то попробуйте использовать злодея, который окажется обычным, или даже глупым. «Разрядка смехом» это лучшая тема для любой кампании, хотя обычно игроки осуществляют её сами.

Этапы игры

По мере того, как персонажи становятся сильнее, их способность изменять мир вокруг себя растёт вместе с ними. Создавая кампанию, думайте наперёд, учитывая эти изменения. Как только персонажи окажут мощное влияние на мир, они столкнутся с большой опасностью, хотят они этого или нет. Могущественные фракции увидят в них угрозу и объединятся против них, а дружественные станут добиваться их благосклонности в надежде заключить союз.

Этапы игры представляют собой идеальные вехи для введения новых сотрясающих мир событий. Как только персонажи решают одну проблему, возникает новая опасность или предыдущая проблема превращается в новую угрозу в ответ на действия героев. По мере того как персонажи становятся все более мощными, события должны увеличиваться в масштабах, поднимая ставки и усиливая драматичность. Такой подход также позво-

ляет вам разбить работу на более мелкие части. Создавайте материал, приключения, ПМ, карты, и прочее только для одного этапа игры за раз. Вам не нужно беспокоиться о деталях следующего этапа до тех пор, пока персонажи не подошли к нему. Будет даже лучше, если игра приобретёт неожиданный поворот в ответ на выбор игроков, и вам не придётся переделывать много работы.

Уровни 1–4: местные герои

Персонажи на этих уровнях до сих пор изучают спектр возможностей выбранного ими класса, включая их выбор специализации. Но даже будучи персонажами 1 уровня они уже герои, ведь они выделяются среди обычных людей своими природным характеристиками, полученными навыками и намёком на великую судьбу, что их ожидает.

В самом начале пути персонажи используют заклинания 1 и 2 уровня и обычное снаряжение. Магические предметы, которые они находят, включают в себя обычные расходные материалы (зелья и свитки) и, если повезёт, необычные предметы. Магия таких предметов может иметь большое влияние на столкновения с противниками, но не меняет ход приключения.

От успеха искателей приключений низкого уровня может зависеть судьба деревни. Такие персонажи посещают опасную местность и изучают населённые привидениями склепы, в которых их могут ожидать сражений с дикими орками, свирепыми волками, гигантскими пауками, злыми сектантами, кровожадными упырями, и наёмными головорезами. Если они натолкнутся на молодого дракона, то им лучше избежать схватки с ним.

Уровни 5–10: герои королевства

К тому времени, когда герои достигают этого уровня, они уже освоили азы и особенности своих классов. Они нашли своё место в мире и начали вникать в опасности, которые их окружают.

Заклинатели изучают заклинания 3 уровня в начале этого этапа. Персонажи вдруг начинают летать, причинять урон группам врагов заклинаниями *огненный шар* и *молния*, и даже дышать под водой. В конце этого этапа они овладеют заклинаниями 5 уровня, а такие заклинания как *круг телепортации, наблюдение, небесный огонь, знание легенд* и *оживление* могут оказывать значительное влияние на их приключения. К тому же, они начинают приобретать больше магических предметов с постоянными магическими свойствами (необычные и редкие), которые будут служить им до конца их пути.

Судьба региона может зависеть от приключений, в которых участвуют персонажи от 5 до 10 уровней. Искатели приключений отправляются в страшные дебри и древние руины, где они сталкиваются с дикими великанами, свирепыми гидрами, бесстрашными големами, злыми юан-ти, коварными дьяволами, кровожадными демонами, лукавыми иллитидами и дроу убийцами. У них есть шанс победить молодого дракона, который устроил себе логово, но ещё не распространил своё влияние по окружающей территории.

Уровни 11–16: владыки земель

С 11 уровня персонажи становятся ярким примером мужества и решимости — истинные образцы совершенства в мире. На данном этапе искатели приключений гораздо более универсальны чем они были ранее, и они, как правило, способны найти решение для любой задачи.

Заклинатели получают доступ к заклинаниям 6 уровня на 11 уровне, и в списке новых заклинаний появляются такие, которые полностью меняют характер взаимодействия с миром. Яркие, мощные заклинания, такие как *распад, стена клинков* и *полное исцеление*, к примеру, оказывают серьёзное влияние на бой — но небоевые заклинания, такие как *слово возврата, поиск пути, предосторожность, телепортация* и *истинное зрение* полностью меняют подход игроков к приключениям. С этого момента каждый новый уровень заклинаний добавляет новые эффекты с одинаково сильным влиянием. Искатели приключений находят редкие
(и очень редкие) магические предметы, которые даруют такие же мощные способности.

Судьба страны или даже мира зависит от действий, которые предпринимают такие персонажи. Искатели приключений исследуют неизведанные регионы и копаются в давно забытых подземельях, где они встречают страшных владык нижних планов, хитрых ракшасов, голодных лиловых червей и злобоглазов. Они могли бы даже победить сильного взрослого дракона, имеющего значительное влияние в мире.

На этом этапе искатели приключений влияют на мир по-разному: начиная с того, как они проводят свои приключения, заканчивая тем, как они тратят свои с трудом полученные сокровища и используют заслуженную репутацию. Персонажи этого уровня сооружают крепости на земле, выданной им местными правителями. Они основывают гильдии, храмы или боевые ордены, в которые они самостоятельно принимают учеников или студентов. Они заключают союзы между нациями или ввергают их в войну. А их грозная репутация привлекает внимание очень мощных врагов.

Уровни 17–20: владыки мира

К 17 уровню персонажи имеют супергеройские возможности, а их поступки и приключения становятся легендами. Обычные люди и мечтать не могут о такой силе или о таких опасностях.

Заклинатели на этом этапе овладевают эпохальными заклинаниями 9 уровня, такими как *исполнение желаний, врата, гроза гнева* и *проекция в астрал*. Персонажи имеют в своём распоряжении несколько редких и очень редких магических предметов, и начинают находить легендарные предметы, такие как меч *головоруб* или *посох магов*.

Приключения на этих уровнях имеют далеко идущие последствия, возможно, определяющие судьбы миллионов на Материальном Плане и даже в местах за его пределами. Персонажи путешествуют через потусторонние миры, исследуют демипланы и другие межпространственные места, где они сражаются с дикими балорами, титанами, архидьяволами, личами-архимагами, и даже с аватарами богов. Драконы, с которыми они сталкиваются, обладают огромной силой, чей сон тревожит королевства, а пробуждение грозит самому существованию.

Персонажи, получившие 20 уровень, достигли вершины достижений смертных. Их подвиги войдут в анналы истории, барды сложат о них песни и будут рассказывать веками. Их судьбы сбылись. Жреца могут отправить на небеса служить в качестве правой руки бога. Колдун может стать покровителем других колдунов. Волшебник, возможно,

откроет секрет бессмертия и проведёт вечность в изучении самых дальних уголков мультивселенной. Друид может достичь единения с землёй, став природным духом определённого места или аспекта дикой природы. Другие персонажи могут основать кланы или династии, которые будут передавать память о своих великих предках из поколения в поколение, могут создать шедевры эпической литературы, которые будут воспевать и пересказывать в течение тысяч лет, а также могут создать гильдию или орден, сохраняющие в живых принципы и мечты искателей приключений.

Достижение этой точки не означает конец кампании. Таких мощных персонажей можно призвать на грандиозные приключения на космическом уровне. И в результате этих приключений их возможности могут продолжать развиваться. Персонажи не могут подняться выше 20 уровня, но они по-прежнему могут развиваться и совершать эпические подвиги, оставляющие резонанс по всей мультивселенной. В главе 7 описаны эпические бонусы, которые можно использовать в качестве награды для таких персонажей, чтобы сохранять ощущение прогресса.

Начиная игру с более высоким уровнем

Опытным игрокам, знакомым с возможностями классов персонажей и жаждущим более значимых приключений, может понравиться идея начать кампанию с персонажами выше 1 уровня. Создание персонажа высокого уровня использует принципы, изложенные в *Книге игрока*. Такой персонаж имеет больше хитов, больше классовых умений и заклинаний, и, скорее всего, начинает игру с более продвинутым снаряжением.

Начальное снаряжение для персонажей выше 1 уровня выдаётся полностью на ваше усмотрение, так как в каждой игре свой собственный темп. Тем не менее, вы можете использовать приведённую ниже таблицу с начальным снаряжением в качестве руководства.

Виды фэнтези

Dungeons & Dragons это фэнтезийная игра, но эта широкая категория заключает в себе много разновидностей. В кино и художественной литературе существует много различных видов фэнтези. Вы хотите ужасную кампанию, вдохновлённую работами Лавкрафта или Кларка Эштона Смита? Или вы представляете себе мир, наполненный мускулистыми варварами и ловкими ворами, по мотивам классических книг Роберта Говарда и Фрица Лейбера? Ваш выбор окажет влияние на атмосферу вашей кампании.

Героическое фэнтези

Героическое фэнтези является базовым для D&D. *Книга игрока* описывает этот вид фэнтези: множество гуманоидных рас сосуществуют с людьми в фантастических мирах. Искатели приключений используют магические силы, чтобы выстоять против чудовищных угроз, с которыми они сталкиваются. Сами персонажи, как правило, обычные люди, но что-то подталкивает их к приключенческой жизни. Искатели приключений являются «героями» кампании, но они не обязательно должны быть настоящими героями, они могут вести такой образ жизни из эгоистических соображений. Технология и общество находятся на уровне средневековья, хотя культура не обязательно европейская. Кампании часто вращаются вокруг древних подземелий, поисков сокровищ или вокруг попыток уничтожить чудовищ или злодеев.

Этот жанр также распространён в фэнтези литературе. Большинство романов в мире Забытых Королевств лучше всего охарактеризовать именно как героическое фэнтези, следуя по стопам многих авторов, перечисленных в приложении «Д» *Книги игрока*.

Меч и магия

Мрачный, неповоротливый боец потрошит первосвященника бога змеи на его собственном алтаре. Смеющийся плут тратит ворованные деньги на дешёвое пойло в грязных тавернах. Отважные искатели приключений отправляются в неизведанные джунгли в поисках легендарного города Золотых Масок.

Такого рода кампания подражает некоторым из классических произведений в жанре фэнтези. Здесь вы найдёте тёмный, неприукрашенный мир злых колдунов и развращённых городков, где главными героями движут жадность и личные интересы, а не альтруизм. Воины, плуты и варвары здесь встречаются гораздо чаще, чем волшебники, жрецы и паладины. В таком криминальном фэнтези мире личности, обладающие магией, часто символизируют упадок и разложение цивилизации, поэтому волшебники — это классические злодеи в таких мирах. А волшебные предметы очень редки и часто опасны.

Начальное снаряжение

Уровень персонажа	Кампания, в которой мало магии	Стандартная кампания	Кампания, в которой много магии
1–4	Обычное стартовое снаряжение	Обычное стартовое снаряжение	Обычное стартовое снаряжение
5–10	500 зм плюс 1к10 × 25 зм, обычное стартовое снаряжение	500 зм плюс 1к10 × 25 зм, обычное стартовое снаряжение	500 зм плюс 1к10 × 25 зм, один необычный магический предмет, обычное стартовое снаряжение
11–16	5000 зм плюс 1к10 × 250 зм, один необычный магический предмет, обычное стартовое снаряжение	5000 зм плюс 1к10 × 250 зм, два необычных магических предмета, обычное стартовое снаряжение	5000 зм плюс 1к10 × 250 зм, три необычных магических предмета, один редкий предмет, обычное стартовое снаряжение
17–20	20000 зм плюс 1к10 × 250 зм, два необычных магических предмета, обычное стартовое снаряжение	20000 зм плюс 1к10 × 250 зм, два необычных магических предмета, один редкий предмет, обычное стартовое снаряжение	20000 зм плюс 1к10 × 250 зм, три необычных магических предмета, два редких предмета, один очень редкий предмет, обычное стартовое снаряжение

Некоторые романы Dungeons & Dragons идут по стопам классических романов в жанре меча и магии. Мир Атхаса (встречающийся в многочисленных романах и играх по мирам Тёмного Солнца) с его героическими гладиаторами и тираническими королями-колдунами принадлежит к этому жанру.

Эпичное фэнтези

Благочестивый паладин в блестящих латах берёт своё копьё и бросается на дракона. Прощаясь со своей любимой, благородный волшебник отправляется на поиски, чтобы закрыть врата Девяти Преисподних, которые открылись в далёкой пустыне. Сплочённая группа преданных друзей сражается с превосходящими силами правителя-тирана.

Кампания в жанре эпичного фэнтези рассматривает конфликт между добром и злом как основной элемент игры, с искателями приключений на стороне добра. Эти персонажи — настоящие герои, ведомые высшей целью, а не корыстными интересами и амбициями, встречающие невероятные опасности без тени сомнения. Персонажи могут иметь моральные трудности, борясь со злом внутри себя, а также со злом, угрожающим миру. А истории из подобных кампаний часто включают в себя элемент романтики: трагическая судьба несчастных влюблённых, страсть, превосходящая даже смерть, и чистые отношения между рыцарями, королями и знатью.

Романы Саги о Копье являются примером традиционного эпичного фэнтези в D&D.

Мифическое фэнтези

В то время как разгневанный бог пытается снова и снова уничтожить его, умный плут проделывает длинный путь, возвращаясь домой с войны. Преодолевая опасных стражей подземного мира, благородный воин отправляется в темноту, чтобы получить душу своей возлюбленной. Используя своё божественное происхождение, группа полубогов совершает двенадцать подвигов, чтобы получить божественное благословение для всех смертных.

Кампания в жанре мифического фэнтези основывается на темах и историях из древней мифов и легенд от Гильгамеша до Кухулина. Искатели приключений совершают могучие подвиги из легенд с поддержкой или кознями от богов или их представителей. Возможно, они и сами имеют божественное происхождение. Чудовища и злодеи, с которыми они сталкиваются, скорей всего, тоже. Минотавр в подземелье — это не просто очередной бык, а Минотавр — позорный отпрыск развратного бога. В поисках благословления или покровительства приключения могут пронести героев через серию испытаний на земли богов.

Подобная кампания может быть основана на мифах и легендах любой культуры, не обязательно только на греческих сказаниях.

Тёмное фэнтези

Вампиры повисли на стенах своих проклятых замков. Некроманты работают в темноте подземелья, чтобы создать жутких прислужников из мёртвой плоти. Дьяволы развращают невинных, а оборотни рыщут в поисках добычи по ночам. Всё это составные элементы жанра тёмного фэнтези.

Если вы хотите добавить ужаса в свою кампанию, у вас будет с чем поработать. Бестиарий полон существ, которые идеально подходят для страшного сюжета. Важнейший элемент такой кампании не отражён в правилах. А именно — мир тёмного фэнтези требует атмосферы непрекращающегося страха, которая основывается на медленном продвижении и выразительном описании. Ваши игроки также могут помочь; они должны быть готовы воспринять настроение, которое вы пытаетесь вызвать. Независимо от того, хотите ли вы запустить полноценную кампанию в этом жанре или просто провести одно жуткое приключение, вы должны заранее обсудить свои планы с игроками, чтобы быть уверенным, что они вас поддержат. Ужасы могут быть напряжёнными и личными, что далеко не всем по нраву.

Романы и игровые продукты в мире Равенлофт, Демиплане Ужаса, исследуют элементы тёмного фэнтези в контексте D&D.

Интрига

Продажный визирь вместе со старшей дочерью барона замышляют убийство самого барона. Армия хобгоблинов посылает доппельгангера-шпиона, чтобы проникнуть в город перед вторжением. На посольском балу придворный шпион встречается с работодателем.

Политические интриги, шпионаж, саботаж, и подобные мероприятия могут служить основой для увлекательнейшей кампании D&D. В таком виде игры персонажи должны больше заботиться о тренировке навыков и установлении контактов, чем об атакующих заклинаниях и магическом оружии. Ролевая игра и социальное взаимодействие имеют большее значение, чем бои, и отряд может отыграть несколько собраний, не встретив ни единого чудовища.

Опять же, убедитесь, что ваши игроки знают об этом заранее. Иначе игрок может создать дварфа-паладина, ориентированного только на оборону, а позже понять, что он находится не в своей тарелке среди полуэльфов-дипломатов и тифлингов-шпионов.

Ангелы из Ада — роман Эрин М. Эванс, сосредоточенный на интригах в мире Забытых Королевств, от подлой политики Баатора до спорной преемственности власти в королевстве Кормир.

Детектив

Кто украл легендарное волшебное оружие и спрятал его подальше в отдалённой темнице, оставив загадочную подсказку о ней? Кто поместил герцога в волшебный сон, и как его разбудить? Кто убил главу гильдии, и как убийца проник в закрытое хранилище гильдии?

Кампания в жанре детектива делает из персонажей исследователей, путешествующих из города в город и расследующих сложные дела, с которыми местные власти не могут справиться. Такая кампания делает особый акцент на головоломках и на решении задач.

Большая тайна даже может стать общей темой для целой кампании. Почему кто-то убил наставника персонажей, вынудив их отправиться в приключения? Кто на самом деле управляет культом Красной Руки? Но в таком случае персонажи смогут найти ответ на главный вопрос только в конце игры; одиночные приключения всё-таки лучше подходят к этому жанру. С другой стороны, игра из одних только загадок может стать неприятной, так что не забудьте добавить сцены других типов в игру.

Романы, написанные по различным мирам D&D, исследуют жанр детектива с фэнтези уклоном. В частности, Убийство в Кормире (Чета Вильямсона), Убийство в Халруаа (Ричарда С. Мейерса), и Буря заклятий (Эда Гринвуда) — детективы, действие которых происходит в мире Забытых Королевств. Убийство в Тарсис (Джона Мэддокса Робертса) — детектив из мира Саги о Копье.

Безрассудство

Моряки с рапирами отбиваются от идущих на абордаж сахуагинов. Упыри скрываются в заброшенных кораблях, ожидая прихода охотников за сокровищами. Лихие жулики и очаровательные паладины прорываются сквозь паутину дворцовых интриг и прыгают с балкона в седло ожидающих лошадей.

Безрассудные приключения пиратов и мушкетёров открывают возможности для динамичной кампании. Персонажи, как правило, проводят больше времени в городах, в королевском суде, и на мореходных судах, чем в подземельях, делая навыки взаимодействия важными (хотя и не в такой степени, как в кампании с интригой). Тем не менее, иногда герои могут попасть в места, похожие на классическое подземелье, такие как канализация под дворцом, в которой скрыты палаты злого герцога.

Хорошим примером безрассудного разбойника в мире Забытых Королевств является Джек Рэйвенваилд, который фигурирует в романах Ричарда Бейкера (Город Воронов и Принц Воронов).

Война

Армия хобгоблинов марширует в сторону города, приказывая слонам и великанам долбить стены цитадели. Драконы кружат над варварской ордой, разбрасывая врагов, в то время как яростные воины прорубают себе путь через поля и леса. Саламандры собираются по команде ифритов, чтобы напасть на астральную крепость.

Война в фэнтезийном мире изобилует возможностями для приключений. Кампания в жанре войны в целом не связана с особенностями передвижения войск, она вместо этого фокусируется на героях, чьи действия могут переломить ход сражения. Персонажи выполнять конкретные задачи: захватить волшебный штандарт, который усиливает армии нежити, собрать подкрепление, чтобы сломать осаду, или разрезать вражеский фланг, чтобы достичь демонического командира. В других ситуациях отряд поддерживает большую армию, удерживая стратегическое расположение, пока не прибудет подкрепление, убивая вражеских разведчиков, прежде чем они смогут передать информацию, или отрезая линии снабжения. Сбор информации и дипломатические миссии могут дополнять такие, ориентированные на сражения, приключения.

Война Копья в романах Хроники Саги о Копье и Война Паучьей Королевы в серии романов с тем же названием — примеры выдающихся войн в мирах D&D.

Уся — китайское боевое фэнтези

Когда сенсей таинственно исчезает, её молодые ученики должны занять её место и выследить демонов "они", терроризирующих деревню. Выполнившие задание герои, мастера боевых искусств, возвращаются домой, чтобы освободить свою деревню от злого военачальника хобгоблинов. Мастер ракшас из близлежащего монастыря проводит ритуалы, пробуждающие беспокойных призраков.

Кампания, основанная на элементах азиатских боевых искусств, идеально подходит для D&D. Игроки могут определить внешний вид своих персонажей и снаряжения, нужно лишь внести незначительные изменения, чтобы они лучше отражали данный жанр. Например, когда персонажи используют заклинания или особые способности, которые телепортируют их на короткие дистанции, они на самом деле делают высокие акробатические прыжки. Проверка лазания это теперь не поиск выступов, за которые можно ухватиться, а умение отскакивать от стен или от дерева к дереву. Воины ошеломляют своих противников, используя болевые точки. Яркие описания действий в игре никак не влияют на её правила, но важны для поддержания атмосферы и стиля текущей кампании.

Подобно умениям, классам персонажей не нужны новые правила, чтобы перевести их в новую культуру, достаточно просто изменить их названия. Традиционный китайский герой может быть паладином с мечом под названием Клятва Мести, а японский самурай может быть паладином с Клятвой преданности (бусидо), которая заключается в верности лорду (даймё). Монах становится ниндзя, который идёт Путём тени. Волшебник, чародей и колдун станут ву дженом, цункай и свами соответственно, ведь магические персонажи отлично подходят к игре, вдохновлённой средневековой азиатской культурой.

Название оружия для уся

Игроки, использующие тетсубо или катану, а не палицу или длинный меч, гораздо глубже погружаются в атмосферу игры в кампании уся. В приведённой ниже таблице перечислены альтернативные названия для общего оружия из *Книги игрока* и определены их реальные культурные корни. Альтернативное название не меняет ни одного из свойств оружия.

Пересекая миры

Известный паладин Мёрлинд, из мира Орт (который фигурирует в романах и игровых продуктах мира Серого Ястреба), одет в традиционную одежду времён Старого Запада и носит пару шестизарядных на поясе. Булава Святого Кутберта — святое оружие, принадлежащего богу правосудия из мира Серого Ястреба, оказывается в музее Виктории и Альберта в Лондоне в 1985 году. По слухам, где-то в Барьерных Пиках Орта валяются обломки космического судна с причудливыми формами жизни и странными технологиями на борту. А знаменитый волшебник Эльминстер из мира Забытых Королевств, как говорят, время от времени появляется на кухне канадского писателя Эда Гринвуда — где он иногда присоединяется к другим волшебникам из миров Орт и Кринн (родной мир Саги о Копье).

Глубоко в корнях D&D лежат элементы научной фантастики и научного фэнтези, и ваша кампания также может на них основываться. Это нормально отправить персонажей через волшебное зеркало в страну чудес Льюиса Кэрролла, перенести их на борт корабля, путешествующего между звёздами, или провести свою кампанию в далёком мире будущего, где лазерные бластеры и волшебные стрелы существуют бок о бок. Возможности безграничны. В главе 9, которая называется «мастерская ведущего», предоставлены инструменты для изучения этих возможностей.

Названия оружия для уся

Оружие	Другое название (культура)
Алебарда	*дзи* (Китай); *камаяри* (Япония)
Боевая кирка	*фанг* (Китай); *кува* (Япония)
Боевой посох	*гун* (Китай); *бо* (Япония)
Боевой топор	*фу* (Китай); *масакари* (Япония)
Булава	*чуи* (Китай); *канабо* (Япония)
Глефа	*гуань дао* (Китай); *бисенто, нагината* (Япония)
Двуручный меч	*чанг дао* (Китай); *нодачи* (Япония)
Длинное копьё	*умаяри* (Япония)
Длинный лук	*дайкиу* (Япония)
Длинный меч	*цзянь* (Китай); *катана* (Япония)
Дротик	*сюрикен* (Япония)
Дубинка	*бянь* (Китай); *тонфа* (Япония)
Кинжал	*бишу, тамо* (Китай); *козука, танто* (Япония)
Копьё	*цян* (Китай); *яри* (Япония)
Короткий лук	*ханкю* (Япония)
Короткий меч	*шуанг дао* (Китай)
Метательное копьё	*мау* (Китай); *учи-не* (Япония)
Палица	*тетсубо* (Япония)
Пика	*мао* (Китай); *нагаеяри* (Япония)
Ручной топор	*оно* (Япония)
Серп	*кама* (Япония)
Скимитар	*лиу дао* (Китай); *вакидзаси* (Япония)
Трезубец	*ча* (Китай); *магарияри* (Япония)
Цеп	*нунчаку* (Япония)

Глава 2: Создание мультивселенной

Когда персонажи накопят силу, получив высокие уровни, их пути будут пролегать вне привычных измерений реальности: на планы существования, формирующие мультивселенную. Персонажи могут отправиться спасать друга из ужасных глубин Бездны, или совершить плавание по сияющим водам реки Океанус, оказаться с кружкой в руке рядом с дружелюбными великанами Асгарда, или взглянуть в лицо хаосу Лимбо, чтобы заключить сделку с иссохшим от старости мудрецом гитзераем.

Планы — это места, где царит странная и чаще всего опасная обстановка. Наиболее причудливые места даже в самых смелых снах не смогли бы привидеться обитателям реального мира. Планарные путешественники встречаются с невиданными ранее опасностями и чудесами. Путешественники могут прогуляться по улице из чистого пламени или оказаться на поле боя, где павшие воскресают с каждым восходом солнца.

Планы

Различные планы существования — это миры мифов и тайн. Это не просто другие миры, а измерения, сформированные и управляемые духовными и стихийными правилами.

Внешние Планы — это намерения, мысли и стремления. Они являются сферами бытия, где живут боги, небожители и порождения зла. Например, план Элизиум — это не просто место, где обитают добрые сущности, или куда попадают души праведников. Это воплощённый план добра, духовный мир, где зло просто не может процветать. Это большее похоже на состояние разума и бытия, и в то же время это материальное место.

Внутренние Планы служат примером физического воплощения стихийной природы воздуха, земли, огня и воды. Например, всё на Плане Огня пропитано основополагающей сущностью огня: это энергия, страсть, постоянное преобразование и разрушение. Даже предметы из твёрдой латуни или базальта в видимом и осязаемом спектре чувств будто объяты пламенем.

На этом фоне Материальный План является средоточием, где все философские и стихийные силы сталкиваются, образуя смесь смертной жизни и её сущности. Миры D&D сосредоточены в основном на Материальном Плане, что делает их отправной точкой для большинства кампаний и приключений. Остальная же часть мультивселенной определяется в сравнении с Материальным Планом.

Категории планов

Планы стандартной космологии D&D можно разделить на следующие категории:

Материальный План и его отражения. Страна Фей и Царство Теней — это отражения, или эхо Материального Плана.

Переходные Планы. Эфирный План и Астральный План практически лишены каких-либо особенностей, но зато они предоставляют пути для перехода с одного плана на другой.

Внутренние Планы. Четыре Стихийных Плана — Вода, Воздух, Земля и Огонь — формируют кольцо вокруг Материального Плана, находясь при этом в кипящем Стихийном Хаосе.

Внешние Планы. Шестнадцать Внешних Планов соответствуют восьми мировоззрениям (исключая нейтральность) и промежуточным философским состояниям между ними.

Планы Позитивной и Негативной Энергии. Эти два Плана охватывают оставшуюся часть космологии, обеспечивая энергией силы жизни и смерти, лежащие в основе всего сущего в мультивселенной.

Соединяя планы вместе

Описанная в *Книге игрока* космология D&D включает в себя более двух дюжин планов. Для своей кампании вы сами решаете, какие планы в неё добавить, черпая вдохновение в описании обычных планов и мифах нашего мира, или пользуясь исключительно своим воображением.

Кампании D&D включают в себя следующий минимальный набор элементов:

- План исчадий, таких как демоны и дьяволы
- План для небожителей, вроде ангелов и пегасов
- План для элементалей
- Место обитания божеств, которые могут совпадать с тремя предыдущими планами
- Место, куда отправляются души смертных, которые могут совпадать с тремя первыми планами
- Путь, с помощью которого можно путешествовать между различными планами
- Путь, через который черпают силу чудовища и заклинания, использующие Астральный и Эфирный планы

После того, как вы решили, какие планы хотите использовать в своей кампании, вполне разумно было бы сложить их в организованную космологию. Поскольку основным способом путешествия между планами являются магические порталы, то взаимосвязи между различными Планами — вопрос теоретический. Ни одно создание в мультивселенной не может взглянуть себе под ноги и увидеть планы, расстановленные по порядку, как на диаграмме в книге. Ни один смертный не в состоянии подтвердить, что Гора Целестия находится между Битопией и Аркадией, как котлета в сэндвиче, но это удобная теоретическая конструкция, объясняющая важность взаимосвязи между законопослушным и добрым мировоззрениями.

Мудрецы создали много подобных теоретических конструкций, дабы привнести ясность в беспорядок таких планов как Внешние Планы. Наиболее популярные из них: Великое Колесо, Мировое Древо и Ось Мира. Для своей игры вы можете создать или адаптировать любую другую модель.

Изобретение собственных планов

Каждый из планов, описанных здесь, имеет как минимум один значительный эффект, влияющий на путешествующих по нему персонажей. При создании собственных планов было бы неплохо придерживаться подобной модели. Создайте одну простую, запоминающуюся черту, которая не создаёт особых проблем за столом, и, тем не менее, хорошо запоминается. Постарайтесь отразить философию и настроение плана, а не только его физические характеристики.

Великое Колесо

Стандартное космологическое распределение, представленное в *Книге игрока.* Представляет собой группу концентрических колец с Материальным Планом и его отражениями в центре. Внутренние Планы, из колеса вокруг Материального Плана, окружают Эфирный План. И, наконец, Внешние Планы, расположенные в соответствии с различными мировоззрениями, с Внешними Землями, связывающими их, образуют другое колесо, позади остальных.

Такое расположение объясняет путь реки Стикс. Она как нитка соединяет бусины-миры: Ахерон, Девять Преисподних, Геенну, Гадес, Карцери, Бездну и Пандемониум. Но это далеко не единственное объяснение расположения русла Стикса.

Мировое Древо

При другом подходе планы располагаются среди корней и ветвей великого космического дерева, либо буквально, либо фигурально.

Например, космология древних скандинавов базируется на Мировом Дереве Иггдрасиль. Три корня Мирового Древа касаются трёх миров: Асгарда (Внешний План, включающий Вальхаллу, Ванахейм, Альвхейм и прочие области), Мидгарда (Материальный План) и Нифльхейма (преисподняя). Биврёст, радужный мост, это уникальный переходный план, соединяющий Асгард и Мидгард.

Точно так же можно считать планы небожителей Забытых Королевств располагающимися среди ветвей Мирового Древа, а планы исчадий будут связаны межу собой Рекой Крови. Нейтральные планы будут находиться в стороне от них. Каждый из таких планов будет доменом одного или нескольких божеств, а также родным миром для небожителей или исчадий.

Мировая Ось

В этой схеме строения вселенной Материальный План и его отражения находятся между двумя противоположными мирами. Астральный План (или Астральное Море) парит над ними, заключая в себе божественные домены (Внешние Планы). Под Материальным Планом находится Стихийный Хаос, единый план, в котором смешаны все стихии. На дне Стихийного Хаоса находится Бездна, подобная дыре в ткани вселенной.

Прочие теории

Создавая свою собственную космологию, ознакомьтесь со следующими альтернативами:

Метавселенная. Эта простая космология содержит самый минимум: Материальный План; Переходные Планы; единый Стихийный Хаос; Небеса, где живут добрые божества и небожители; и Преисподняя, где живут злые божества и исчадия.

Бесчисленные планы. В этой космологии многочисленные планы липнут друг к другу как мыльные пузыри, пересекаясь друг с другом в случайных местах.

Планетарий. Внутренний и Внешний планы вращаются вокруг Материального Плана, оказывая на него то большее, то меньшее влияние, приближаясь и отдаляясь, соответственно. Мир Эберрон использует именно такую модель космологии.

Извилистая дорога. В этой космологии каждый план является остановкой на обочине бесконечной дороги. Каждый план соседствует с двумя другими, но связь между ними не такая прямолинейная; путник может перейти со склонов Горы Целестия сразу на склоны Геенны.

Гора Олимп. В греческой мифологии гора Олимп находится в центре мира (Материального Плана), и она такая высокая, что в действительности является другим планом существования: Олимпом, домом богов. Все греческие боги кроме Аида имели свои домены на Олимпе. В царстве Аида, Гадесе, души смертных существовали какое-то время в виде неосязаемых теней, после чего растворялись в ничто. Тартар, в бесконечной темноте которого были заключены титаны, находится под Гадесом. А далеко на западе известного мира, на Материальном Плане, находятся Благословенные Поля Элизиума. Там обитают души великих героев.

Солнечная лодка. Египетская космология определяется движением солнца в течение дня — по небу Материального Плана, на благословенные западные Поля Подношений, где души праведных заслуженно ведут вечное существование, а потом под миром, сквозь кошмарные Двенадцать Ночных Часов. Солнечная лодка это крохотный самостоятельный Внешний План, путешествующий в Астральном Плане и других Внешних Планах во время разных фаз своего движения.

Единый мир. В этой модели нет других планов существования, и Материальный План содержит в себе такие места как чёрная Бездна, сияющая Гора Целестия, странный город Механус, крепость Ахерон и так далее. Все планы это конкретные места в мире, куда можно совершить обычное путешествие — хотя для этого могут потребоваться огромные усилия; например, чтобы попасть на благословенные острова Элизиума, понадобится пересечь море.

Иной мир. В этой модели у Материального Плана есть двойник, играющий роль всех остальных планов. Так же как Страна Фей, он накладывается на Материальный План, и туда можно проникнуть через «тонкие места»: пещеры, моря и грибные кольца в лесах. Там есть тёмные, злые области (родина исчадий и злых богов), островки святости (родина небожителей и духов достойной смерти) и регионы стихийной ярости. Этим иным миром часто правит вечный город, или четыре города, отвечающие за разные аспекты реальности. В кельтской мифологии есть Тир на Ног, а в космологиях некоторых религий, вдохновенных азиатскими мифами, есть аналогичный Духовный Мир.

Путешествия по планам

Когда искатели приключений отправляются на другие планы существования, они совершают легендарные путешествия, благодаря которым могут столкнуться с невероятными стражниками и суровыми испытаниями. Характер таких путешествий и сопутствующие испытания зависят от способа перемещения, а также того, что было использовано: магический портал или переносящее заклинание.

Планарные порталы

Глаза мага внимательно осматривали Врата, не пропуская ни малейшей подробности, хотя в этом, наверное, уже не было необходимости. Тысячи раз он видел Врата во сне и в мечтах, видел как наяву. Заклинания, открывающие проход, были просты — ничего особо хитрого в них не было. Маг должен был обратиться с соответствующей фразой к каждой из пяти драконьих голов, охранявших Врата. К головам тоже следовало обращаться в определённом порядке, а каждую фразу необходимо было произнести с особой интонацией, но для великого мага, каким стал Рейстлин, это было пустяковой задачей. Как только он закончит с этим, Крисания обратится к своему богу с молитвой, чтобы он удержал Врата открытыми. Когда они войдут, Врата закроются.

И тогда Рейстлин попробует решить ту великую задачу, которую он перед собой поставил.

— Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн, *Битва близнецов*

«Портал» это общий термин для стационарной межпланарной связи конкретного места одного плана с конкретным местом на другом плане. Некоторые порталы функционируют как дверные проёмы — выглядят как чистое окно или заполненный туманом проём, и для перемещения достаточно пересечь их границу. Другие порталы это целые строения — круги из камней, парящие башни, плывущие корабли или даже целые города, существующие сразу на нескольких планах либо же перемещающиеся с одного плана на другой. Есть воронки, соединяющие Стихийные Планы с похожими местами Материального Плана, такие как жерло вулкана (ведёт на План Огня) или глубины океана (на План Воды).

Использование планарного портала — простейший способ путешествия с Материального Плана в искомое место на другом плане. Однако чаще всего именно использование порталов приводит к разного рода приключениям.

Во-первых, искатели приключений должны найти портал, ведущий в нужное им место. Большая часть порталов находится в удалённых местах, и эти места тематически связаны с планом, на который они ведут. Например, портал на Гору Целестию может находиться среди горных пиков.

Во-вторых, у порталов часто находятся стражи, не дающие им пользоваться нежелательным личностям. В зависимости от места выхода портала, «нежелательными личностями» могут быть злые персонажи, добрые персонажи, трусы, воры, те, кто носят мантии, или просто все смертные существа. Стражем обычно является мощное магическое существо, такое как гений, сфинкс, титан или уроженец того плана, куда ведёт портал.

И напоследок, большая часть порталов не стоит открытой постоянно, и открывается только в определённых ситуациях или при выполнении неких условий. Такие условия могут быть абсолютно любыми, но чаще всего используются следующие:

Время. Портал функционирует только в определённое время: во время полнолуния на Материальном Плане, или раз в десять дней, или когда звёзды находятся в определённом положении. Открывшись, такой портал стоит ограниченное время, например, в течение трёх дней полнолуния, одного часа или 1к4 + 1 раунда.

Ситуация. Портал функционирует только при выполнении особых условий. Привязанный к ситуации портал может открываться только в ясную ночь, или когда идёт дождь, или когда рядом с ним произнесут определённое заклинание.

Случайный период. Такой портал функционирует в течение некоторого периода, а потом закрывается на другой период, определённый случайным образом. Обычно такой портал позволяет пройти 1к6 + 6 путешественникам, а потом отключается на 1к6 дней.

Командное слово. Портал функционирует только если произнести определённое командное слово. Иногда слово нужно произносить, проходя сквозь портал (который без этого является обычным дверным или оконным проёмом). Другие порталы открываются при произношении командного слова, и какое-то время стоят открытыми.

Ключ. Портал функционирует если путник держит определённый предмет, выполняющий роль ключа. Такой ключ может быть обычным предметом или специальным ключом, созданным для данного портала. Город Сигил над Внешними Землями известен также как Город Дверей из-за того, что там присутствует невероятное множество таких порталов, зависящих от ключей.

Процесс узнавания требований и их выполнение могут вовлечь персонажей в новые приключения, где они будут добывать ключевые предметы, искать в старых библиотеках командные слова и советоваться с мудрецами, силясь узнать точное время открытия портала.

Заклинания

Сария воздела руки и начала декламировать слова очень мощного заклинания, одного из самых опасных, известных ей. Заклинания, предназначенного для пробивания барьеров между планами и создания магического моста в другое царство бытия. Мифал зазвенел в ответ, пульсация старого устройства перешла на новую, совершенно иную ноту. Сария проигнорировала изменения в мифале и стала завершать накладывание заклинания, открывающего врата.

«Врата открыты! — закричала она. — Малкизид, приди!»

В воздухе перед Сарией возник большой магический круг. Сквозь него она мельком увидела мир Малкизида, инфернальные пустоши выжженной пустыни, продуваемые ветрами разломы и чёрные злобные небеса, разрываемые алыми молниями. Потом через врата переступил архидьявол Малкизид. Совершив один шаг, он перенёсся со своего адского плана в комнату с мифалом.

— Ричард Бейкер, *Дальний Предел*

Многие заклинания создают прямой или опосредованный доступ на другие планы существования. Заклинания *уход в иной мир* и *врата* могут перенести искателей приключений на любой другой план, хотя и с разной степенью точности. Заклинание *эфирность* позволяет переходить на Эфирный План. А заклинание *проекция в астрал* позволяет искателям приключений проецировать себя в Астральный План и оттуда переходить на Внешние Планы.

Уход в иной мир. У заклинания *уход в иной мир* есть два важных ограничения. Первое — это материальный компонент: маленький раздвоенный металлический прут (как камертон), настроенный на желаемый план. Заклинанию требуется резонанс с частотой места прибытия, а для этого прут должен быть изготовлен из правильного материала (чаще всего это сложный сплав). Создание такого прута обойдётся недёшево (как минимум 250 зм), но даже сами поиски правильных его характеристик могут привести к приключениям. В самом деле, не так уж много на свете есть людей, побывавших в глубинах Карцери, поэтому мало кто может достоверно сказать, какой именно прут для этого нужен.

Во-вторых, это заклинание не переносит заклинателя в конкретное место, если только тот не обладает очень точной информацией. Последовательность символов круга телепортации на другом плане позволяет перенестись именно в него, но такую информацию получить ещё сложнее, чем знания о свойствах прута. В противном случае заклинание переносит в место, близкое к желаемому. Куда бы ни прибыли искатели приключений, им, скорее всего, придётся совершить ещё одно небольшое путешествие, чтобы достичь искомого места.

Врата. Заклинание *врата* открывает портал, связанный с конкретным местом на другом плане существования. Это заклинание создаёт кратчайший путь в другие миры, обходя большую часть стражников и испытаний, обычно обрушивающихся на тех, кто совершает подобные путешествия. Однако это заклинание 9 уровня, и оно доступно только самым мощным персонажам, и оно никак не может смягчить опасности, которые поджидают в точке выхода.

Заклинание *врата* мощное, но не всесильное. Божества, демонические повелители и прочие влиятельные сущности могут запретить открытие таких порталов в своих владениях.

Астральный План

Халисстра открыла глаза и увидела, что плывёт по бескрайнему серебристому морю. Вдали неспешно ползли мягкие серые облака, в небе яростно извивались странные тёмные полосы, концы их были словно закреплены где-то непостижимо далеко, а середины отчаянно вращались, будто скакалки в детских руках. Она глянула вниз, любопытствуя, что удерживает её, и не увидела ничего, кроме того же странного перламутрового неба под ногами и вокруг.

Она глубоко вздохнула, поражённая этим зрелищем, и почувствовала, как лёгкие её заполнились чем-то более сладким и, пожалуй, чуть более плотным, чем воздух, но, вместо того чтобы поперхнуться или захлебнуться, она, похоже, вполне приспособилась к этому веществу. По всему её телу пробежала дрожь, она поняла, что сам процесс дыхания зачаровывает её.

— Ричард Бейкер, *Приговор*

Астральный План — мир мыслей и грёз, в котором гости путешествуют в виде бестелесных душ, пытаясь перейти во Внешние Планы. Это огромное серебристое море, одинаковое и над головой и под ногами, с белыми и серыми лоскутами, носящимися промеж сгустков света, подобных далёким звёздам. Большая часть Астрального Моря представляет собой пустые просторы. Гости могут наткнуться на окаменевший труп мёртвого бога или просто обломки скал, плывущие в серебристой пустоте. Часто встречаются цветные вихри — магические разноцветные диски из света, блестящие как крутящиеся монеты.

Существа на Астральном Плане не стареют и не страдают от голода и жажды. Именно поэтому гуманоиды, живущие на Астральном Плане (такие как гитиянки), создают заставы на других планах, часто, на Материальном Плане, чтобы их дети могли нормально взрослеть.

Путник на Астральном Плане может перемещаться, просто думая о перемещении, но расстояния здесь значат мало. В сражении скорость ходьбы существа (в футах) равна 3 × значение Интеллекта. Чем умнее существо, тем проще ему контролировать здесь своё перемещение.

Проекция в астрал

Путешествие в Астральный План посредством заклинания *проекция в астрал* включает в себя проецирование сюда сознания, обычно в поисках врат на один из Внешних Планов. Поскольку Внешние Планы это не только физические места, но и особые состояния духа, это позволяет персонажу появиться на Внешнем Плане как если бы он дошёл туда физически, но словно во сне. Смерть такого персонажа — хоть на Астральном Плане, хоть на Внешнем Плане — не причиняет ему настоящий урон. Только разрубание серебряной нити во время нахождения на Астральном Плане (а также смерть беспомощного физического тела на Материальном Плане) могут убить персонажа по-настоящему. Таким образом, высокоуровневые персонажи иногда путешествуют на Внешние Планы при помощи *проекции в астрал*, не ища порталы и более прямолинейные заклинания.

Мало что может разрубить серебряную нить путника. Чаще всего это происходит из-за психического ветра (описан ниже). Легендарные серебряные мечи гитиянок тоже обладают таким свойством. Персонаж, путешествующий по Астральному Плану в своём собственном теле (посредством заклинания *уход в иной мир* или одного из редких порталов, ведущих прямиком сюда), лишён серебряной нити.

Цветные вихри

Врата, ведущие с Астрального Плана на другие планы, выглядят как двумерные цветные вихри, 1к6 × 10 футов диаметром. Для перехода на другой план требуется найти цветной вихрь, ведущий на желаемый план. Эти переходы на другие планы можно опознать по цвету, как показано в приведённой ниже таблице. Поиск вихря нужного цвета зависит от удачи: обычно это занимает 1к4 × 10 часов.

Астральные цветные вихри

к20	План	Цвет вихря
1	Асгард	Индиго
2	Лимбо	Угольно-чёрный
3	Пандемониум	Пурпурный
4	Бездна	Аметистовый
5	Карцери	Оливковый
6	Гадес	Рыжий
7	Геенна	Красно-коричневый
8	Девять Преисподних	Рубиновый
9	Ахерон	Огненно-красный
10	Механус	Светло-синий
11	Аркадия	Тёмно-оранжевый
12	Гора Целестия	Золотой
13	Битопия	Янтарный
14	Элизиум	Оранжевый
15	Звериные Земли	Изумрудно-зелёный
16	Арборея	Сапфирово-синий
17	Внешние Земли	Коричневый
18	Эфирный План	Бурлящий белый
19—20	Материальный План	Серебряный

Психический ветер

Психический ветер отличается от того, что дует на Материальном Плане. Это ураган мыслей, сминающий сознание путников, а не их тела. Психический ветер состоит из утраченных воспоминаний, забытых идей, пустых дум и подсознательных страхов, сбившихся в единую массу и летающих по Астральному Плану.

Первым предвестником психического ветра является быстрое потемнение серебристо-серого неба. Через несколько раундов окрестности становятся тёмными как в безлунную ночь. Пока небеса темнеют, путник чувствует тряску, как если бы сам план сопротивлялся буре. Однако уже через несколько раундов, так же быстро, ветер исчезает, а небо становится обычным.

У психического ветра два эффекта: перемещающий и ментальный. Группа, путешествующая вместе, претерпевает один и тот же перемещающий эффект. Однако, каждый путник, попавший под действие ветра, должен также совершить спасбросок Интеллекта со Сл 15. При провале он подвергается также ментальному эффекту. Совершите бросок к20 два раза и сверьтесь с приведённой ниже таблицей, чтобы определить перемещающий и ментальный эффекты.

Эффекты психического ветра

к20	Перемещающий эффект
1–8	Отклонение; добавьте 1к6 часов ко времени путешествия
9–12	Сбиты с пути; добавьте 3к10 часов ко времени путешествия
13–16	Блуждания; в конце путешествия персонажи прибывают не в то место, куда шли
17–20	Персонажи отправлены через цветной вихрь на случайным образом выбранный план (совершите бросок по таблице «астральные цветные вихри»)

к20	Ментальный эффект
1–8	Ошеломлён на 1 минуту; вы можете повторять спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы окончить действие этого эффекта на вас
9–10	Кратковременное безумие (смотрите в главе 8)
11–12	Урон психической энергией 11 (2к10)
13–16	Урон психической энергией 22 (4к10)
17–18	Долговременное безумие (смотрите в главе 8)
19–20	Лишён сознания на 5 (1к10) минут; действие этого эффекта оканчивается на вас, если вы получаете урон или если другое существо действием приведёт вас в чувство

Сцены на Астральном Плане

По просторам Астрального Плана бродят планарные путешественники и беглецы с других планов. Самыми знаменитыми обитателями Астрального Плана являются гитиянки, беглая раса разбойников, «плавающих» на астральных кораблях, убивающая астральных путешественников и совершающая набеги на планы, граничащие с Астралом. Их город, Ту'нарат, парит в Астральном Плане, построенный на огромной скале, которая в действительности является телом мёртвого бога.

Небожители, исчадия и смертные исследователи часто посещают Астральный План в поисках цветных вихрей, ведущих в желаемое ими место. Персонажи, надолго остающиеся в Астрале, могут встретиться с ангелами, демонами, дьяволами, ночными каргами, юголотами и другими планарными путешественниками.

Эфирный План

Тамлин чувствовал на себе руку, чувствовал, как тело его начинает мерцать и становится туманным. Крики и вопли остались где-то позади. Окружающие его стены выглядели как всего лишь серые тени. Ривален и Бреннус стояли возле него.

«Эфирный план, — сказал Ривален. — Здесь дыхание дракона нас не настигнет».

— Пол С. Кемп, *Буря теней*

Эфирный План это затянутое туманом измерение. Его «берега», называемые Пограничным Эфиром, нахлёстываются на Материальный План и Внутренние Планы, так что у каждого места на этих планах есть соответствующее место на Эфирном Плане. Видимость в Пограничном Эфире ограничена 60 футами. В Глубинном Эфире туман ещё гуще, и там видимость ограничена 30 футами.

Персонажи могут с помощью заклинания *эфирность* попасть в Пограничный Эфир. Заклинание *уход в иной мир* позволяет переместиться как в Пограничный, так и в Глубинный Эфир, но если предполагаемое место назначения не является конкретным местом или кругом телепортации, точка прибытия может оказаться в любом месте этого плана.

Пограничный Эфир

У находящегося в Пограничном Эфире путника зрение простирается на тот план, с которым пересекается Эфир, но всё выглядит размытым и неразборчивым, цвета смешиваются друг с другом, а грани выглядят ворсистыми. Такой наблюдатель смотрит словно бы сквозь кривое и заиндевевшее стекло, и не видит ничего, что находится далее чем в 30 футах на другом плане. Сам же он, в свою очередь, обычно невидим для наблюдателя с соседнего плана, если не прибегать к помощи магии.

Обычно существа, находящиеся в Пограничном Эфире, не могут атаковать существ на смежном плане, и наоборот. Путник на Эфирном Плане невидим и абсолютно неслышим для тех, кто находится на смежном плане, и сплошные препятствия на смежном плане не мешают перемещению существа по Пограничному Эфиру. Существуют исключения для некоторых магических эффектов (включая всё, что состоит из магического силового поля) и живых существ. Это делает Эфирный План идеальным местом для разведки, шпионажа и тайного перемещения. Эфирный План также не подчиняется законам гравитации; существа могут перемещаться вверх и вниз так же легко, как в стороны.

Глубинный Эфир

Для того чтобы достичь Глубинного Эфира, нужно воспользоваться заклинаниями *уход в иной мир* или *врата*, либо же воспользоваться магическим порталом. Посетителей Глубинного Эфира окутывает клубящийся туман. По всему плану разбросаны завесы парящего цвета, и проход сквозь такую завесу переносит путника в область Пограничного Эфира, смежного с одним из Внутренних Планов, с Материальным Планом, Страной Фей или Царством Теней. Цвет завесы указывает на план, находящийся у Пограничного Эфира; смотрите прилагающуюся таблицу:

Эфирные завесы

к8	План	Цвет завесы
1	Материальный План	Ярко-бирюзовый
2	Царство Теней	Тускло-серый
3	Страна Фей	Опалесцирующий белый
4	План Воздуха	Бледно-синий
5	План Земли	Красновато-коричневый
6	План Огня	Оранжевый
7	План Воды	Зелёный
8	Стихийный Хаос	Бурлящая смесь всех цветов

Путешествие по Глубинному Эфиру ради путешествия из одного плана в другой не похоже на физическое перемещение. Расстояние здесь не имеет значения, поэтому, несмотря на то, что путники чувствуют, что могут перемещаться простым усилием воли, скорость их нельзя измерить, да и прошедшее время трудно подсчитать. Переход между планами в Глубинном Эфире занимает 1к10 × 10 часов, вне зависимости от исходного и конечного планов. Однако в сражении существа считаются имеющими обычную скорость.

Эфирные циклоны

Эфирный циклон это закрученная колонна, блуждающая по плану. Такие циклоны появляются внезапно, рушат и вырывают эфирные тела на своём пути, и тащат с собой захваченные объекты на огромные расстояния. Путники с пассивным значением Мудрости (Внимательность) 15 и выше получают 1к4 раундов предупреждения: глубокий гул в эфирной материи. Путники, не способные воспользоваться завесой или порталом для перемещения прочь из текущего места, подвергаются действию циклона. Бросьте к20 и определите по прилагающейся таблице эффект для всех окрестных существ.

Эфирный циклон

к20	Эффект
1–12	Продление путешествия
13–19	Перенос в Пограничный Эфир, граничащий со случайным планом (совершите бросок по таблице «эфирные завесы»)
20	Перенос на Астральный План

Чаще всего последствия эфирного циклона заключаются в том, что запланированное путешествие будет проходить дольше, чем предполагалось. Все персонажи в группе, путешествующие вместе, должны совершить спасбросок Харизмы со Сл 15. Если преуспеет как минимум половина группы, путешествие затягивается на 1к10 часов. В противном случае путешествие затягивается вдвое. Иногда группу сдувает в Пограничный Эфир, смежный с каким-нибудь планом. И очень редко циклон пробивает дыру в ткани плана и зашвыривает отряд на Астральный План.

Сцены на Эфирном Плане

Большинство сцен в Пограничном Эфире происходит с существами с Материального Плана, чьи чувства или умения простираются на Эфирный План (исчезающие пауки, например). Привидения тоже свободно перемещаются между Эфирным и Материальным Планами.

В Глубинном Эфире большинство сцен происходит с другими путниками, особенно часто с теми, что пришли с Внутренних Планов (элементали, гении и саламандры), а также с более редкими небожителями, исчадиями и феями.

Страна Фей

Прохождение через портал походило на принятие тёплой ванны, хотя прохлада в воздухе никуда не делась. Вначале всё затихло — рёв воды, перекатывающейся по камням, крики лягушек и стрёкот сверчков на берегу, вечерний гомон города за его спиной... Но уже через миг мир оказался переполненным жизнью. Лягушки и ночные птицы пели хором; в воздухе были разлиты осенние запахи; лунный свет окрасил цветы в синий, серебристый и фиолетовый; а рокот воды стал сложной симфонией.

— Джеймс Уайетт, *Клятва мести*

Страна Фей, также называемая Планом Фей, это земля приглушённого света и чудес, место музыки и смерти. Это царство вечных сумерек, с волшебными огоньками, носящимися на лёгком ветру и огромными бабочками, порхающими по рощам и полям. Небо постоянно окрашено в цвета заходящего солнца, которое никогда не заходит (да и не восходит, раз уж на то пошло); солнце здесь застыло на одном месте, над самым горизонтом. Вдалеке от населённых мест, которыми правят благие феи, составляющие Летний Двор, находятся земли с переплетёнными колючими кустами и топкими болотами — идеальные охотничьи угодья для неблагих фей.

Страна Фей существует параллельно Материальному Плану, это альтернативное измерение, занимающее то же самое место в космологии. Ландшафт Страны Фей подобен миру природы, но здесь его элементы принимают потрясающие обличья. Там, где на Материальном Плане стоит вулкан, в Стране Фей стоит гора, увенчанная кристаллами размером с небоскрёб, пылающими внутренним огнём. Широкая и грязная река Материального Плана может иметь отражение в виде чистого извилистого родника невероятной красоты. Болото может отражаться в виде огромной зловещей топи. А перемещение в Страну Фей из развалин на Материальном Плане может перенести путников к дверям замка архифеи.

Страна Фей населена лесными существами, такими как эльфы, дриады, сатиры, пикси и спрайты, а также кентаврами и такими магическими созданиями как мерцающие псы, волшебные драконы, тренты и единороги. Тёмные области этого плана — дом для таких злобных существ как карги, заразы, гоблины, огры и великаны.

Благие и неблагие феи

В Стране Фей есть две королевы со своими придворными, и большая часть фей предана или той, или другой. Королева Титания и её Летний Двор возглавляет благих фей, а Королева Воздуха и Тьмы, правящая Сумеречным Двором, возглавляет неблагих фей.

Благие и неблагие не являются аналогом добра и зла, хотя многие смертные ставят между этими понятиями знак равенства. Многие благие феи добрые, и многие неблагие злы, но их противостояние друг другу исходит от вражды их королев, а не абстрактных понятий смертных. Уродливые обитатели Страны Фей, такие как фоморы и карги, практически никогда не состоят ни при том, ни при другом дворе, а феи с независимым духом полностью отрицают дворы. Иногда дворы устраивают кровопролитные схватки, но они также соперничают в других, более-менее мирных состязаниях, а иногда даже заключают небольшие и тайные союзы.

Перекрёстки фей

Перекрёстки фей это загадочные и красивые места на Материальном Плане, у которых есть практически идеальные отражения в Стране Фей, что и создаёт портал в месте соприкосновения двух планов. Путник может пройти через перекрёсток фей, зайдя на поляну, войдя в пруд, наступив в круг грибов, или забравшись под ствол дерева. Ему покажется, что он оказался в Стране Фей, просто совершив очередной шаг. Для стороннего же наблюдателя такой путник просто исчезает в воздухе.

Как и другие порталы между планами, большинство перекрёстков фей то открывается, то закрывается. Перекрёсток может открываться только в полнолуние, на рассвете определённого дня, или для тех, кто несёт определённый предмет. Перекрёсток фей можно закрыть навсегда, если местность с одной из сторон изменится в значительной степени — например, если на поляне в Материальном Плане построят замок.

Опциональные правила: Магия Страны Фей

Поговаривают о детях, похищенных феями и утащенных в Страну Фей, которые через несколько лет возвращаются к родителям, не постарев ни на день, и ничего не помня ни о похитителях, ни о месте, из которого они вернулись. Искатели приключений, вернувшиеся с вылазки в Страну Фей, тоже могут обнаружить, что время на Плане Фей течёт иначе, и что их собственные воспоминания затуманены. Можете использовать эти опциональные правила, чтобы продемонстрировать необычную магию, пропитывающую этот план.

Потеря памяти

Существа, покидающие Страну Фей, должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. Фейские существа автоматически преуспевают в этом спасброске, равно как существа с особенностью Наследие фей, такие как эльфы. Провалившее спасбросок существо ничего не помнит о времени, проведённом в Стране Фей. В случае успеха воспоминания существа не теряются, но слегка затуманиваются. Все заклинания, способные снять проклятье, могут восстановить утраченные воспоминания такого существа.

Искажение времени

В самой Стране Фей время течёт нормально, но персонажи могут провести там один день, а покинув её, узнать, что в остальной мультивселенной прошло значительно больше или меньше времени.

Каждый раз, когда существо или группа существ покидает Страну Фей, проведя там как минимум 1 день, вы можете изменить прошедшее время так, как нужно для вашей кампании, или воспользоваться приведённой ниже таблицей. Заклинание *исполнение желаний* может снять этот эффект с существ, количество которых не превышает десяти. Некоторые мощные феи могут исполнять такие желания, и готовы помочь, если их гости согласятся стать целью заклинания *обет* и выполнят задание после накладывания заклинания *исполнение желаний*.

Искажение времени в Стране Фей

к20	Результат
1–2	Дни становятся минутами
3–6	Дни становятся часами
7–13	Без изменений
14–17	Дни становятся неделями
18–19	Дни становятся месяцами
20	Дни становятся годами

Царство Теней

Ривен стоял в самой верхней комнате центральной башни своей цитадели — крепости из теней и тёмного камня, вытесанной из горной вершины... Беззвёздная бездна неба раскинулась над серо-чёрным ландшафтом, где обитали мрачные подобия живых существ. Тени, призраки, спектры, привидения и прочая нежить летала в воздухе над цитаделью и рыскала по окрестным холмам и равнинам. Их многочисленные светящиеся глаза походили на рои светлячков. Он чувствовал тьму во всём, что видел, чувствовал её как продолжение самого себя, и ему казалось, что он стал в полтора раза больше.

— Пол С. Кемп, *Богорождённый*

Царство Теней, также называемое Планом Тени, это измерение чёрного, серого и белого цвета, где все остальные цвета словно отсутствуют. Это место тьмы, ненавидящей свет, где в чёрной бездне неба нет ни солнца, ни звёзд.

Царство Теней нахлёстывается на Материальный План точно так же как Страна Фей. Если не отвлекаться на лишённый цветов ландшафт, это место похоже на Материальный План. Ориентиры Материального Плана узнаваемы и в Царстве Теней, но они искажены и изуродованы. Там, где на Материальном Плане стоит гора, в Царстве Теней торчит зазубренная скала, похожая на череп, с грудами валунов и, возможно, руинами когда-то величественного замка. Лес в Царстве Теней будет тёмным и кривым, ветки будут хватать путников за плащи, а корни будут стараться сбить с ног чужаков.

Этот бледный план населён теневыми драконами и нежитью, а также прочими существами, процветающими во мраке, включая плащевиков и чёрных мантий.

Перекрёстки теней

Подобно перекрёсткам фей, перекрёстки теней это места, в которых вуаль между Материальным Планом и Царством Теней настолько тонка, что существа могут переходить с одного плана на другой. Сгусток тьмы в углу пыльного склепа может быть перекрёстком теней, так же как и могильная яма. Перекрёстки теней формируются в мрачных местах, в которых обитают духи или запах смерти, например, на полях сражений, кладбищах и в склепах. Они проявляются только во тьме, закрываясь от малейших проблесков света.

Домены ужаса

В удалённых уголках Царства Теней можно найти жуткие демипланы, в которых правят проклятые ужасно злые создания. Самым известным таким местом является долина Баровия, над которой возвышаются шпили Замка Равенлофт, и которой правит граф Страд фон Зарович, первый вампир. Сущности Царства Теней, именуемые Тёмными Силами, создают эти домены в качестве тюрем для таких «Тёмных Владык», и из-за жестокости или беспечности иногда забрасывают туда ни в чём неповинных смертных.

Опциональное правило: Отчаяние Царства Теней

Царство Теней пронизано меланхолией. Долгие экскурсы в этот план могут окутать персонажей отчаянием, что и отражено в этом опциональном правиле.

Каждый раз, когда вы посчитаете нужным (обычно, не чаще раза в день), вы можете заставить персонажей, не происходящих из Царства Теней, совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале персонажа охватывает отчаяние. Совершите бросок к6, чтобы определить эффект с помощью приведённой таблицы. Вы можете придумать свои собственные эффекты отчаяния.

Отчаяние Царства Теней

к6	Эффект
1–3	**Апатия.** Персонаж совершает с помехой спасброски от смерти и проверки Ловкости для определения инициативы, а также получает следующую слабость: «Мне кажется, что всё бессмысленно».
4–5	**Ужас.** Персонаж совершает с помехой все спасброски и получает следующую слабость: «Я уверен, что это место убьёт меня».
6	**Безумие.** Персонаж совершает с помехой проверки характеристик и спасброски, использующие Интеллект, Мудрость или Харизму, и получает следующую слабость: «Теперь я не знаю, что реально, а что — нет».

Если персонаж уже страдает от эффекта отчаяния, и проваливает этот спасбросок, новый эффект отчаяния заменяет старый. Окончив продолжительный отдых, персонаж может попытаться побороть отчаяние, совершив спасбросок Мудрости со Сл 15 (Сл выше, потому что избавиться от уже охватившего отчаяния гораздо сложнее). В случае успеха эффект отчаяния для этого персонажа оканчивается.

Заклинание *умиротворение*, а также все заклинания и эффекты, снимающие проклятье, отменяют отчаяние.

Вечная Ночь

У города Невервинтер в мире Забытых Королевств есть тёмное отражение в Царстве Теней: город Вечная Ночь. Вечная Ночь это город растрескавшихся каменных домов и строений из гниющих брёвен. Дороги там по большей части представляют собой утоптанную могильную землю, а в малочисленных мостовых отсутствует столько булыжников, что они выглядят безобразно. Небо здесь серое как кожа трупа, а ветер холодный и влажный, он сильно холодит кожу.

В число живых обитателей города входят безумные некроманты, поставщики человеческой плоти, адепты злых божеств и прочие индивидуумы, достаточно безумные для этого. Однако живые в Вечной Ночи находятся в значительном меньшинстве, так как основную часть населения составляют ходячие мертвецы. Зомби, умертвия, вампиры и прочая нежить сделала этот город своим домом, и всё это под присмотром правящей касты разумных поедающих плоть упырей.

Ходят слухи, что этот город является отражением одного города в каждом из существующих миров.

Внутренние Планы

Он лежал на спине на опалённых и тлеющих камнях, уставившись в дымное серое небо, освещаемое далёкими, скрытыми от глаз огнями. Вокруг камбиона море лавы изрыгало струи газа и пламени. Первичный План Огня.

Спасибо падшим, подумал Вок. Никогда не думал, что буду настолько счастлив вновь здесь очутиться.

— Томас М. Рейд, *Призрачная равнина*

Внутренние Планы окружают и охватывают Материальный План и его отражения, предоставляя сырую стихийную материю, из которой состоят все миры. Четыре Стихийных Плана — Воды, Воздуха, Земли и Огня — формируют кольцо вокруг Материального Плана, находясь при этом в бурлящем котле Стихийного Хаоса. Все эти планы связаны между собой, и пограничные регионы часто описывают как самостоятельные планы.

На внутреннем краю, где они ближе всего к Материальному Плану (в концептуальном, а не географическом смысле), четыре Стихийных Плана напоминают местность на Материальном Плане. Здесь присутствуют все четыре стихии, формируя землю, моря и небо. Однако доминирующая стихия проявляется в окружающей среде сильнее, демонстрируя свои качества.

Среди обитателей этого внутреннего кольца числятся ааракокры, эйзеры, гении, горгульи, дракочерепахи, ксорны, мефиты и саламандры. Некоторые из них родом с Материального Плана, но при наличии доступа к требуемой магии все они могут переходить на Материальный План и жить там.

Чем дальше от Материального Плана, тем чужероднее и враждебнее становятся Стихийные планы. Здесь, в отдалённых регионах, стихии существуют в своей чистейшей форме: огромные пространства плотной земли, пылающий огонь, кристально-чистая вода и чистейший воздух. Чужеродные субстанции здесь встречаются очень редко; в глубине Плана Земли очень мало воздуха, а в глубине Плана Огня почти невозможно найти почву под ногами. Эти области значительно менее гостеприимны к путникам с Материального Плана, чем пограничные регионы. Эти места очень слабо изучены, так что когда обсуждают План Огня, например, обычно имеют в виду именно пограничные участки.

Дальние области являются по большей части владениями стихийных духов, которых обычно называют не «существами», а «элементалями», включая Стихийных Князей Зла (предтеч, состоящих из чистой стихийной ярости) и стихийных духов, которых заклинатели помещают в водных аномалий, галеб дуров, големов, магминов и невидимых охотников. Этим стихийным существам на домашних планах не нужна ни пища, ни другие средства для существования, так как их насыщает стихийная энергия этих мест.

Стихийный Хаос

На самых дальних границах Стихийных Планов чистые стихии сливаются в бесконечном клокочущем месиве сталкивающихся энергий и материи, называемом Стихийным Хаосом. Здесь тоже встречаются элементали, но обычно они не задерживаются здесь надолго, предпочитая комфорт своих родных планов. Судя по имеющейся информации, есть жуткие гибриды элементалей, для которых родным миром является Стихийный Хаос, но таких существ редко видят на других планах.

План Воды

Воде дано течь, не порывами, как ветер, и не перепрыгивая, как огонь, а спокойно и ровно. Это ритм потока, нектар жизни, слёзы скорби и бальзам симпатии и лечения. При наличии времени, вода пробьёт всё на своём пути.

По небу над Планом Воды по дуге ходит тёплое солнце, восходящее из-за горизонта и туда же заходящее. Однако несколько раз в день небо затягивается облаками и идёт ливень, часто сопровождающийся грозами, после чего снова наступает ясная погода. Ночью небо украшено россыпями звёзд и северными сияниями.

План Воды — это бесконечное море, называемое **Морем Миров**, усыпанное атоллами и островами, растущими из огромного кораллового рифа, раскинувшегося практически по всему дну. Бури, движущиеся над морем, иногда создают временные порталы на Материальный План и затягивают корабли на План Воды. Выжившие суда из бесчисленных миров плывут дальше, уже не надеясь вернуться домой.

Погода здесь бросается из крайности в крайность. Если не стоит штиль, значит, бушует ураган. Иногда сотрясения планов создают огромную волну, пробегающую по всему плану, захлёстывая острова и бросая корабли на рифы.

Жизнь процветает в верхних слоях Моря Миров, называемых **Морем Света**, так как ниже солнечный свет уже не пробивается. Водные гуманоиды строят замки и крепости на коралловых рифах. Наместниками этих земель являются мариды, с радостью позволяющие младшим народам соперничать за территорию. Номинальный император маридов обитает в **Цитадели десяти тысяч жемчужин**, шикарном дворце из кораллов, усыпанном жемчужинами.

Нижние глубины, куда не пробивается свет, называются **Затемнёнными Глубинами**. Здесь обитают кошмарные существа, а жуткий холод и высокое давление означают быстрый конец для существ, привыкших к условиям Моря Света. Это царство принадлежит кракенам и могучим левиафанам.

Любые клочки земли, возвышающиеся над поверхностью моря, становятся предметом раздора среди малочисленных дышащих воздухом обитателей этого плана. Связанные между собой плоты и корабли служат заменой настоящей твёрдой поверхности, если её не удаётся найти. Большая часть обитателей этого плана никогда не поднимается выше поверхности моря, а потому игнорирует этих жителей.

Одним из малочисленных настоящих островов этого плана является **остров Ужаса**. Он соединяется с Материальным Планом частыми бурями, проносящимися по нему. Путники, знающие необычные потоки и течения этого плана могут свободно путешествовать между мирами, но эти бури разбивают об остров корабли, притащенные с Материального Плана.

Область Плана Воды, находящаяся у Болота Забвения (находящегося на Плане Земли), называется **Иловыми Равнинами**. Здесь вода густа из-за почвы, потом переходит в грязную землю, а после становится огромным болотом между планами.

На противоположной стороне плана находится **Море Льда**, граничащее с Вечной Мерзлотой. По ледяной воде плавают айсберги и льдины, населённые холодостойкими суще-

ствами из Вечной Мерзлоты. Дрейфующие айсберги уносят этих существ глубоко в План Воды, угрожая кораблям и островам в тёплых водах.

Вечная Мерзлота, также называемая Планом Льда, формирует границу между Водой и Воздухом, и является бесконечным ледником, окутанным вечными бурями. План Льда пронизан ледяными пещерами, служащими домами для белых драконов, йети, реморазов, и прочих существ, любящих холод. Эти обитатели ведут непрестанные сражения в попытках доказать свою силу и просто выжить.

Опасные чудовища и жуткий холод делают Вечную Мерзлоту опасным местом для путешествий. Большая часть путников остаётся в воздухе, предпочитая сражаться с ветром и снегом, лишь бы не спускаться на ледник.

План Воздуха

Ключевой сущностью воздуха является движение, оживление и воодушевление. Воздух — это дыхание жизни, ветер перемен, свежий ветер, уносящий туман невежества и приверженности устаревшим идеям.

План Воздуха — это открытое пространство, где постоянно дуют ветры с разной силой. То тут, то там парят глыбы земли — это остатки провалившихся попыток вторжения обитателей Плана Земли. Эти глыбы служат домом для существ стихийного воздуха, и многие глыбы покрыты густой растительностью. Прочие существа живут на облаках, пропитанных достаточным количеством магии, чтобы быть твёрдыми, и выдерживать вес городов и замков.

На этом плане дрейфующие облака могут заслонять видимость в любом направлении. Здесь часто происходят бури, почти всегда в сопровождении грозы, но иногда буря переходит в мощный торнадо или ураган. Воздух здесь умеренной температуры, за исключением областей, граничащих с Планом Воды (там весьма холодно) и Планом Огня (там царит зной). Дождь и снег выпадают только в частях, близких к Плану Воды.

Большая часть Плана Воздуха представляет собой сложное переплетение воздушных ручьёв, потоков и ветров, называемых **Лабиринтом Ветров**. Их скорость варьируется от лёгкого дуновения до воющих ураганов, способных разорвать существ на части. Даже самые опытные летающие существа должны осторожно перемещаться по этим потокам, летая по ветру, а не против него.

В некоторых местах Лабиринта Ветров находятся скрытые царства, попасть в которые можно только через определённую последовательность потоков ветра, и уже тем хорошо защищённые от вторжения чужаков. Одно из таких мест — прославленная **Аакуа**, сияющий домен серебряных шпилей и цветущих садов, расположенный на плодородной глыбе земли. Герцоги Ветра Аакуы ориентированы на закон и добро, и они бдительно следят за бесчинствами стихийного зла и вмешательством Стихийного Хаоса. Им прислуживают ааракокры и малоизвестная раса, носящая название ваати.

Область Плана Воздуха, близкая с Великим Пожаром, называется **Перешейками Сирокко.** Горячие сухие ветра овевают земляные глыбы, превращая их в безжизненные скалы.

Горгульи и их союзники с Плана Земли собираются здесь и совершают набеги на Аакуу.

Между Морем Огня (находящимся на Плане Огня) и Перешейками Сирокко царит огненная буря, которую называют **Великим Пожаром** или Планом Пепла. Завывающие ветра Плана Воздуха смешиваются с пепельными бурями и лавой с Плана Огня, создавая постоянный фронт бури — стену из пламени, дыма и золы. Толстый слой пепла блокирует обзор за пределами пары десятков футов, а мощные ветра ещё сильнее осложняют перемещение. Периодически встречаются сбившиеся в кучи груды пепла, и на этих парящих шарах укрываются разбойники и беглецы.

На другом краю этого плана, рядом с Вечной Мерзлотой (план льда, граничащий с Планом Воды), находится область ледяных ветров, называемая **Пределом Мистралей**. Эти ветра гонят снежные бури в Вечную Мерзлоту и обратно, в самое сердце Плана Воздуха. Земляные глыбы в этих местах покрыты снегом и льдом.

План Земли

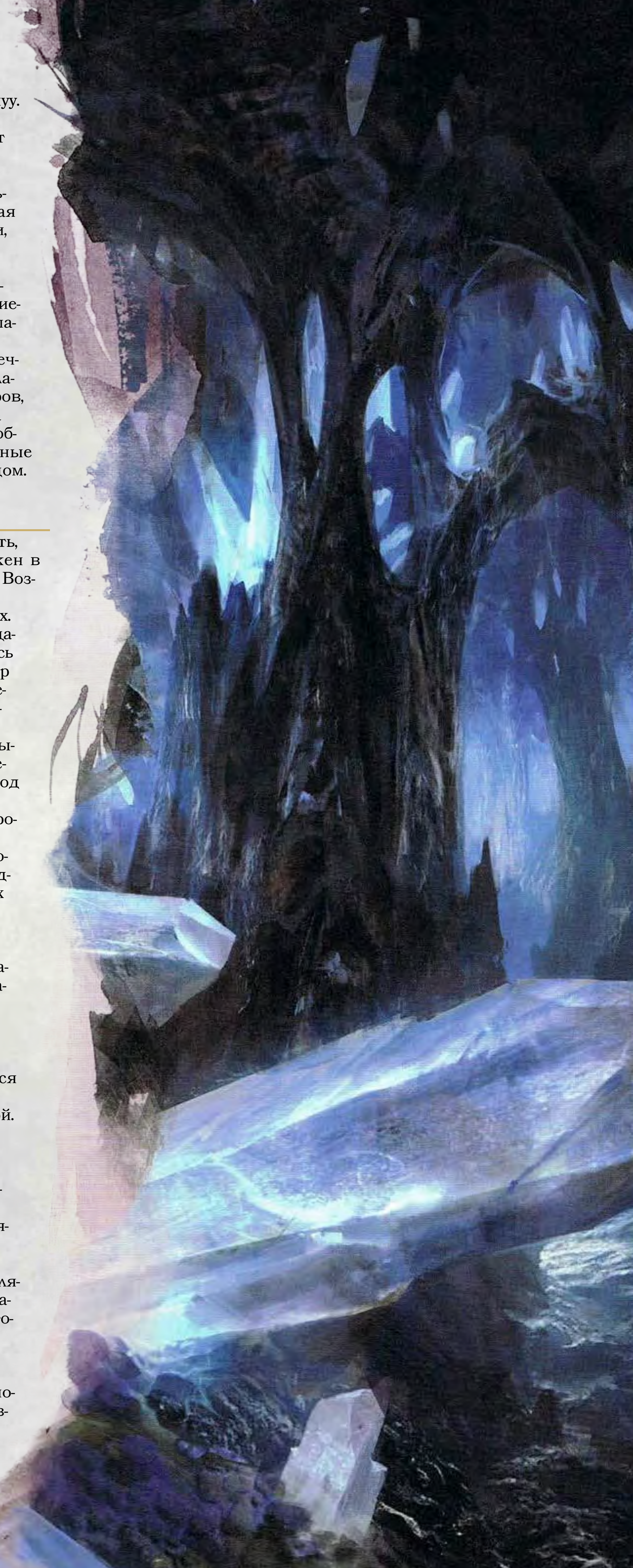
Земля символизирует стабильность, стойкость, решимость и традиции. Этот план расположен в кольце Стихийных Планов напротив Плана Воздуха, что отражает его противоположность практически всему, что олицетворяет воздух.

План Земли это горная цепь, возвышающаяся выше всех гор Материального Плана. Здесь нет своего солнца, и пики его высочайших гор не окружает воздух. Большинство гостей посещает этот план через пещеры, которыми пронизаны горы изнутри.

Самая большая пещера под горами, называемая Великой Мрачной Рытвиной, или Семикратным Лабиринтом, это столичный город дао, **Город Самоцветов**. Дао очень гордятся своим богатством и отправляют во все стороны команды рабов на поиски новых месторождений руд и драгоценных камней. Благодаря их усилиям, все здания и важные предметы в городе изготовлены из драгоценных камней и металлов, включая тонкие инкрустированные самоцветами шпили, венчающие крыши большинства зданий. Город защищён мощным заклинанием, предупреждающим всех дао, если гость украдёт пусть даже самый маленький камушек. Воровство здесь карается смертью, причём наказание распространяется и на родственников негодяя.

Горы у Фонтанов Творения (находящихся на Плане Огня) называются **Горнами**. В их пещерах течёт лава, а воздух пропитан серой. Дао держат здесь кузницы и плавильные печи, в которых обрабатывают руду и куют изделия из драгоценных металлов.

Пограничный регион между планами Воды и Земли — жуткое болото, где на густой грязи и слизи растут кривые деревья и жалящие лианы. Часто встречающиеся в **Болоте Забвения** (также называемом Планом Грязи) застойные озёра и пруды зарастают водорослями и скрывают в себе чудовищные рои комаров. Местные малочисленные поселения состоят из деревянных построек. Некоторые построены на платформах между деревьями, а некоторые стоят на сваях. Среди болотной грязи нет твёрдых участков, поэтому дома, построенные на сваях, рано или поздно всё равно тонут.



Говорят, что предмет, выброшенный в Болото Забвения, никто не сможет найти как минимум сто лет. Время от времени отчаявшиеся гости выбрасывают здесь артефакты, на какое-то время устраняя их из мультивселенной. В поисках этих предметов искателям приключений приходится сражаться с чудовищными насекомыми и каргами.

Область этого плана, граничащая с Болотом Забвения, называется **Грязевыми Холмами**. Оползни постоянно уносят землю и камни в бездонное болото. Судя по всему, План Земли постоянно восстанавливает эту землю, выталкивая новый холм, когда старый превращается в ровное место.

План Огня

Огонь отражает энергию, страсть и перемены. Он может быть жестоким и разрушительным, как ифриты, но может также быть светом вдохновения, теплом сострадания и пламенем желания.

В зените золотистого неба Плана огня висит пылающее солнце, то растущее, то убывающее подобно луне, но с 24-часовым циклом. Цвет его разнится от раскалённо-белого в полдень до тёмно-красного ночью, поэтому в самый тёмный час этот план погружён в красные сумерки. В полдень же его свет практически слепит. Большая часть дел в Латунном городе (смотрите ниже) происходит в более тёмные часы.

Погода на этом плане характеризуется яростными ветрами, несущими много пепла. Несмотря на то, что воздухом здесь можно дышать, существа, пришедшие с других планов, должны прикрывать рты и глаза от колющейся золы. Ифриты с помощью магии отгоняют пепельные бури от Латунного города, но во всех других местах этого плана ветер как минимум порывистый, иногда достигающий силы урагана.

Жара Плана Огня сопоставима с жаром пустыни Материального Плана, и потому представляет ту же самую угрозу путникам (смотрите «Чрезвычайная жара» в 5 главе). Чем дальше углубляешься в этот план, тем меньше встречается воды. За определённой гранью вода вообще не встречается, поэтому путники должны нести с собой запасы или создавать воду магией.

Большая часть Плана Огня это обширные **Пепельные Пустоши**, чёрная зола и угли, пересечённые реками лавы. Скитающиеся банды саламандр сражаются здесь между собой, совершают набеги на заставы эйзеров и избегают ифритов. Пустыня усеяна древними руинами — остатками былых цивилизаций.

Длинная цепь вулканических гор, называющихся **Фонтанами Творения**, служит домом эйзерам. Эти горные пики растут из Плана Земли, и, изгибаясь над Пепельными Пустошами, устремляются в сторону Плана Огня. Горы на границе этого плана также называются Планом Магмы. Здесь живут огненные великаны и красные драконы, а также существа с окрестных планов.

Потоки лавы из вулканов текут в сторону Плана Воздуха и формируют огромное лавовое озеро, называющееся **Морем Огня**, по которому ифриты и эйзеры плавают на огромных латунных кораблях. Из этого моря торчат острова из обсидиана и базальта, усыпанные древними руинами и логовами мощных красных драконов. На берегу Моря Огня стоит **Латунный город**.

Латунный город

Возможно, самым известным местом на Внутренних Планах является Латунный город, стоящий на берегу Моря Огня. Это прославленный город ифритов, и витиеватые шпили и металлические стены отражают их величие и жестокий нрав. Из-за природы Плана Огня всё в этом городе выглядит покрытым танцующим пламенем, отражая кипучую энергию этого места.

Искатели приключений часто приходят сюда в поисках легендарной магии. Если некий магический предмет вообще можно где-то купить, то его наверняка можно найти и в Латунном городе, хотя ценой может стать нечто большее, чем просто золото. Ифритам нравится торговаться, особенно если получается одержать верх в переговорах. Некоторые магические болезни или яды можно вылечить только лекарствами с базара этого города.

Сердцем города является возвышающийся Угольный Дворец, где правит деспотичный султан ифритов, окружённый знатными ифритами и толпами рабов, охранников и льстецов.

Внешние Планы

Алый купол был исчерчен потоками ядовитого газа, похожими на грязные облака. Закручиваясь, они формировали нечто, похожее на глядящие с неба глаза. Глаза, которые рассеивались, не успев сфокусироваться, но тут же формирующиеся снова, и так по кругу. Окутанная рубиновым свечением, лежала тёмная кошмарная земля, представлявшая собой обнажённые камни и потоки искр и пламени, в тенях от которого извивались и дёргались какие-то твари. Горы царапали рубиновое небо. Земля Зубов, как однажды удачно назвал это место Азут, глядя на бесконечные остроконечные скалы. Это были Встречающие Земли, царство ужаса, принявшее жизни бесчисленных смертных. Они вращались над Авернусом, верхней из Девяти Преисподних.

— Эд Гринвуд, *Эльминстер в Аду*

Если Внутренние Планы это сырая материя и энергия, составляющая мультивселенную, то Внешние Планы предоставляют направление, мысль и цель для сотворения этой самой мультивселенной. Соответственно, многие мудрецы считают Внешние Планы божественными или духовными, так как больше всего они известны тем, что там живут боги.

При обсуждении всего, что касается божеств, язык становится очень метафоричным. Их настоящие дома это вовсе не какие-то конкретные строения, а воплощение той самой идеи, что

Внешние Планы — это миры мысли и духа. Так же, как и в случае со Стихийными Планами, ощутимую часть Внешних Планов можно представить в виде пограничного региона, а обширные духовные области будут лежать за пределами обычных органов чувств.

Даже в воспринимаемых частях внешность может быть обманчивой. Изначально большинство Внешних Планов выглядит гостеприимно и знакомо уроженцам Материального Плана. Однако даже ландшафт здесь может меняться по прихоти мощных сил, обитающих здесь, полностью перестраиваясь, стирая и заново формируя реальность, удовлетворяющую потребности этих божеств.

Расстояние — практически бессмысленное понятие на Внешних Планах. Воспринимаемые части планов могут выглядеть небольшими, но могут также растягиваться до размеров, кажущихся бесконечными. Искатели приключений могут пройти за день все Девять Преисподних, с первого по девятый слой — если повелители Преисподних захотят этого. В противном же случае путники по одному только слою могут пробираться неделю.

По умолчанию Внешние Планы это группа из шестнадцати планов, соответствующих восьми мировоззрениям (исключая нейтральность, которой соответствуют Внешние Земли, описанные в разделе «прочие планы») и переходам между ними.

Внешние Планы

Внешний план	Мировоззрение
Гора Целестия, Семь Небес	ЗД
Битопия, Двойной рай	НД, ЗД
Элизиум, Благословенные Поля	НД
Звериные Земли, Дебри	НД, ХД
Арборея, Олимпийские просторы	ХД
Асгард, Героические владения	ХН, ХД
Лимбо, Вечно бурлящий хаос	ХН
Пандемониум, Завывающие Глубины	ХН, ХЗ
Бездны, Бесконечные слои	ХЗ
Карцери, Забытые Преисподние	НЗ, ХЗ
Гадес, Серые Пустоши	НЗ
Геенна, Мрачная вечность	НЗ, ЗЗ
Девять Преисподних (Баатора)	ЗЗ
Ахерон, Бесконечные поля битв	ЗН, ЗЗ
Механус, Механическая нирвана	ЗН
Аркадия, Мирные Королевства	ЗН, ЗД

Планы с элементом добра в мировоззрении называются **Верхними Планами**, а содержащие элемент зла называются **Нижними Планами**. Мировоззрение плана это его сущность, и персонажи, чьё мировоззрение не совпадает с мировоззрением плана, чувствует себя на нём очень неуютно. Например, когда доброе существо посещает Элизиум, оно чувствует себя в гармонии, но злое существо не сможет там найти себе место.

Верхние Планы — дом небожителей, включая ангелов, коатлей и пегасов. Нижние Планы — дом исчадий: демонов, дьяволов, юголотов и им подобных. В планах между ними есть свои уникальные обитатели: раса конструктов модронов в Механусе и аберрации слаады в Лимбо.

Слои Внешних Планов

Большая часть Внешних Планов содержит в себе несколько разных сред или царств. Эти царства часто представляют и изображают как связанные между собой слои одного и того же плана, поэтому путники и называют их «слоями». Например, Гора Целестия напоминает пирог из семи слоёв, в Девяти Преисподних девять слоёв, а в Бездне, кажется, слоёв несчётное множество.

Большинство порталов извне ведёт на первый слой составного плана. В зависимости от плана, этот слой изображают либо верхним, либо нижним. Будучи местом прибытия чужаков, первый слой выполняет задачу городских ворот.

Путешествие между Внешними Планами

Путешествие между Внешними Планами не отличается от простого перемещения на Внешний План. Персонажи, путешествующие посредством заклинания *проекция в астрал*, могут перейти с одного плана в Астральный План, и искать там цветной вихрь, ведущий в нужное место. Персонажи могут также использовать *уход в иной мир*, чтобы перейти непосредственно на другой план. Однако гораздо чаще персонажи используют порталы — либо порталы, соединяющие два плана, либо порталы, ведущие в Сигил, Город Дверей, в котором есть порталы на все существующие планы.

Две планарные достопримечательности соединяют между собой часть Внешних Планов: река Стикс и Бесконечная Лестница. В вашей кампании могут существовать и другие планарные перекрёстки, такие как Мировое Древо, чьи корни касаются Нижних Планов, а ветви достигают Верхних Планов, или может быть, в вашей космологии можно перейти с одного плана на другой просто пешком, пройдя долгий путь.

Река Стикс

Эта река бурлит от грязи, обломков и трупов от сражений, идущих на её берегах. Все существа кроме исчадий, касающиеся её воды или выпивающие её, попадают под действие заклинания *слабоумие*. Сл спасброска Интеллекта для противодействия этому эффекту равна 15.

Стикс течёт по верхним слоям Ахерона, Девяти Преисподних, Геенны, Гадеса, Карцери, Бездны и Пандемониума. Притоки Стикса идут с нижних слоёв этих планов. Например, притоки Стикса есть на всех слоях Девяти Преисподних, что и позволяет переходить с одного слоя этого плана на другой.

По водам Стикса ходят мрачные паромы, управляемые кормчими, знающими как справляться с непредсказуемыми потоками и завихрениями воды. За соответствующую плату, эти кормчие могут перевезти пассажиров с одного плана на другой. Некоторые из них — исчадия, но встречаются также души мёртвых существ с Материального Плана.

Бесконечная Лестница

Бесконечная Лестница это межпространственная винтовая лестница, соединяющая планы. Вход на Бесконечную Лестницу обычно выглядит как ничем не примечательная дверь. За проходом находится небольшая площадка с такими же непримечательными лестницами вверх и вниз. Бесконечная Лестница изменяет свой облик, пока по ней поднимаешься или спускаешься, становясь из обычной деревянной или каменной лестницы хаотичным скопищем ступенек, висящих в лучащемся пространстве, где нет двух ступенек с одинаковым направлением гравитации. Говорят, что если тщательно поискать на площадке Бесконечной Лестницы, можно найти своё самое сокровенное желание.

Двери на Бесконечную Лестницу часто скрываются в полузабытых местах, которыми мало кто пользуется. На любом плане может быть сразу несколько дверей на Бесконечную Лестницу, но эти входы известны далеко не всем, и иногда они охраняются дэвами, сфинксами, юголотами и другими сильными чудовищами.

Опциональные правила

У каждого Внешнего Плана есть своя характеристика, делающая путешествие по нему уникальным опытом. План может влиять на посетителей множеством способов, взывая к чертам характера и слабостям, демонстрируя так свой характер, или даже меняя мировоззрение в сторону мировоззрения уроженцев этого плана. В описание каждого плана входит одно или несколько правил, которые вы можете использовать для того, чтобы сделать это место запоминающимся.

Опциональное правило: Психический диссонанс

Все Внешние Планы излучают психический диссонанс, влияющий на посетителей с отличающимся мировоззрением — добрых существ на Нижних Планах, злых на Верхних Планах — если те проведут здесь слишком много времени. Вы можете воспроизвести этот диссонанс этим опциональным правилом. В конце продолжительного отдыха, проведённого на неподходящем плане, посетитель должен совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. При провале существо получает одну степень истощения. Несовпадение по шкале законность-хаотичность не вызывает такого эффекта, поэтому на Механус и Лимбо это правило не распространяется.

Гора Целестия

Единственная священная гора Целестия выходит из сияющего Серебряного Моря и уходит в высоты, которые едва видно и трудно описать, а семь плато отмечают её семь небесных слоёв. Этот план — модель правосудия и порядка, небесной милости и бесконечного сострадания, где ангелы и защитники добра противостоят нападкам зла. Это одно из малочисленных мест на планах, где путники могут по-настоящему расслабиться. Местные обитатели стремятся быть праведными. Бесчисленные существа стремятся достичь вершины горы, но способны на это только самые чистые души. Один лишь взор на этот горный пик наполняет душу трепетом.

Опциональное правило: Благословенное попечение

В противоположность диссонансу, испытываемому здесь злыми существами, добрые существа благословляются самим планом. Существа с добрым мировоззрением получают преимущества от заклинания *благословение*, пока они находятся на этом плане. Кроме того, завершение продолжительного отдыха на этом плане дарует добрым существам преимущества от заклинания *малое восстановление*.

Битопия

Два слоя Двойного рая Битопии похожи между собой, но всё же противопоставлены друг другу: один это возделываемый пасторальный ландшафт, а другой — необузданная глушь, хотя оба отражают доброту, а при необходимости и принятие порядка. Битопия — рай продуктивного труда, удовольствие от проделанной работы. Доброта, текущая сквозь этот план, создаёт в живущих здесь существах благорасположение и счастье.

Опциональное правило: Вездесущее добро

В конце каждого продолжительного отдыха, совершённого на этом плане, посетитель, чьё мировоззрение не законно-доброе и не нейтрально-доброе, должен совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале мировоззрение существа меняется на законно-доброе или нейтрально-доброе (в зависимости от того, к чему ближе его предыдущее мировоззрение). Изменение станет постоянным, если существо не покидает план в течение 1к4 дней. В противном

случае мировоззрение существа возвращается через один день, проведённый вне Битопии.

Накладывание заклинания *рассеивание добра и зла* на такое существо тоже восстанавливает исходное мировоззрение.

Элизиум

Элизиум это дом существ несравненной доброты и сострадания, и гостеприимное убежище для путников, ищущих безопасную гавань. Идиллистические ландшафты этого плана пронизаны жизнью и красотой. В кости и душу тех, кто приходит на этот план, проникает спокойствие. Это приют заслуженного отдыха, место, где на многих щеках блестят слёзы счастья.

Опциональное правило: Подавляющая радость

Посетители этого плана рискуют попасть под сокрушающее ощущение удовольствия и счастья. В конце каждого продолжительного отдыха, совершённого на этом плане, посетитель должен совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале существо не захочет покидать этот план, не совершив здесь ещё один продолжительный отдых. После трёх проваленных спасбросков существо уже никогда добровольно не покинет этот план, а если его перенесут насильно, сделает всё, что в его силах, чтобы вернуться на этот план. Заклинание *рассеивание добра и зла* устраняет этот эффект на этом существе.

Звериные Земли

Звериные Земли это план природной свободы, лесов, разнящихся от поросших мхом мангровых рощ до заснеженной тайги, густых джунглей, где ветви переплетены так густо, что не пропускают свет, обширных равнин, где травы и дикие цветы колышутся на ветру, сияющем жизненной силой. Этот план воплощает дикость и красоту природы, но он также будит животные инстинкты, спящие в живых существах.

Опциональное правило: Рай охотника

Посетители Звериных Земель обнаруживают, что их способности охотника и разведчика улучшаются, и, находясь здесь, персонажи совершают с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), Мудрости (Выживание) и Мудрости (Уход за животными).

Опциональное правило: Превращение в зверя

Каждый раз, когда посетитель убивает зверя, родного для этого плана, убийца должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 10, иначе он превратится (как будто под действием заклинания *превращение*) в такой же тип зверя, что он убил. В этом облике существо сохраняет своё сознание и способность говорить. В конце каждого продолжительного отдыха превращённое существо может повторять спасбросок. При успехе существо возвращает себе свой облик. После трёх проваленных спасбросков превращение может быть отменено только заклинанием *снятие проклятья* или аналогичной магией.

Арборея

Арборея символизирует не просто жизнь, а место жестокого отношения и сильной привязанности, капризов и яркой, но быстро сгорающей страсти. Местные добрые по натуре обитатели преданны сражению со злом, но их безрассудные эмоции иногда вырываются наружу с разрушительными последствиями. Ярость здесь широко распространена и считается заменой радости. Горы и леса здесь чрезвычайно крупные и красивые, и все поляны и ручьи заселены духами природы, которые не терпят нарушений обязательств. Путники должны вести себя здесь осторожно.

Арборея — дом множества эльфов и эльфийских божеств. Эльфы, родившиеся на этом плане, обладают типом «небожитель», и в сердце они

очень дикие, готовые в любой миг ринуться в сражение. Во всём остальном они выглядят и ведут себя как обычные эльфы.

Опциональное правило: Острая тоска

Отслеживайте, сколько дней гости проведут на Арборее. Когда посетитель уходит, он должен совершить спасбросок Харизмы со Сл 5, плюс 1 за каждый проведённый на этом плане день. При провале существо охватывает тоска по Арборее. Пока эффект действует, существо совершает с помехой проверки характеристик. В конце каждого продолжительного отдыха существо может повторять этот спасбросок, оканчивая эффект в случае успеха. Заклинание *рассеивание добра и зла* устраняет этот эффект на этом существе.

Асгард

Асгард это грубое царство парящих гор, глубоких фиордов и овеваемых ветрами полей сражений, с долгим и жарким летом, и беспощадными лютыми зимами. Его континенты парят над океаном из вулканического камня, под которым находятся такие огромные ледяные пещеры, что в них помещаются целые королевства великанов, людей, дварфов, гномов и прочих созданий. Герои приходят на Асгард, чтобы испытать своё мужество в схватке не только с самим планом, но и с великанами, драконами и прочими жуткими существами, бродящими по обширным равнинам Асгарда.

Опциональное правило: Бессмертный гнев

Асгард — дом убитых героев, ведущих вечное сражение на полях славы. Все существа кроме конструктов и нежити, убитые на Асгарде атакой или заклинанием, становятся снова живыми на рассвете следующего дня. Все хиты существа восстанавливаются, а все состояния и негативные эффекты, бывшие у него перед смертью, исчезают.

Лимбо

Лимбо это план чистого хаоса, кипящий бульон из непостоянной материи и энергии. Камень здесь плавится в воду, которая затвердевает металлом, потом превращается в алмаз, сгорающий дымом, который становится снегом, и так далее, в бесконечном непредсказуемом процессе изменений. Среди этого беспорядка дрейфуют участки с более привычным ландшафтом — куски лесов, лугов, разрушенные замки, и даже бурлящие ручьи. Весь этот план — кошмарный беспорядок.

На Лимбо нет гравитации, поэтому существа, пришедшие сюда, парят на месте. Существо может перемещаться со скоростью, не превышающей своей скорости ходьбы, в любом направлении, просто подумав о желаемом направлении путешествия.

Лимбо подстраивается под волю существ, населяющих его. Очень дисциплинированное и мощное сознание может создавать здесь целые острова, и поддерживать такие места в течение нескольких лет. Однако, такие бесхитростные существа как рыбы, например, проживут не больше минуты, после чего вода, окружающая их, замёрзнет, испарится или превратится в стекло. Слаады живут здесь и парят среди хаоса, создавая ничто, в то время как монахи гитзераев силой мысли создают целые монастыри.

Опциональное правило: Сила мысли

Существо на Лимбо может действием совершить проверку Интеллекта, чтобы силой мысли переместить находящийся на этом плане предмет, видимый в пределах 30 футов. Сл зависит от размера предмета: Сл 5 для Крохотного, Сл 10 для Маленького, Сл 15 для Среднего, Сл 20 для Большого и Сл 25 для Огромного или ещё большего. При успешной проверке существо перемещает предмет на 5 футов плюс 1 фут за каждую единицу результата сверх положенной Сл.

Существо может также действием совершить проверку Интеллекта для изменения немагического предмета, который никто не несёт и не носит.

Применяются те же правила по дистанции, а Сл зависит от размера предмета: Сл 10 для Крохотного, Сл 15 для Маленького, Сл 20 для Среднего и Сл 25 для Большого или ещё большего. При успешной проверке существо превращает предмет в другой неживой предмет такого же размера, например, превращает валун в огненный шар.

Существо может действием совершить проверку Интеллекта, чтобы стабилизировать сферическую область с центром на себе. Сл зависит от радиуса сферы. Базовая Сл 5 для сферы с радиусом 10 футов; каждые дополнительные 10 футов радиуса увеличивают Сл на 5. При успешной проверке существо не даёт этой области быть изменённой планом в течение 24 часов, или пока оно не использует это умение ещё раз.

Пандемониум

Пандемониум это план безумия, огромная скала, пронизанная туннелями, в которых воет ветер. Здесь холодно, шумно и темно, так как нет естественного света. Ветер быстро тушит немагическое открытое пламя, такое как у факелов и костров. Из-за него же говорить приходится криком, и то слышно лишь в пределах 10 футов. Существа совершают с помехой все проверки характеристик, основанные на слухе.

Большая часть обитателей этого плана — существа, изгнанные сюда, и уже не надеющиеся сбежать, и большая их часть сведена с ума постоянным шумом, либо же живёт в таких местах, где шум ветра похож на далёкий крик муки.

Опциональное правило: Ветер безумия

Посетитель должен совершать спасбросок Мудрости со Сл 10 после каждого часа, проведённого на воющем ветру. При провале существо получает один уровень истощения. Существо, получившее шестой уровень истощения на этом плане не умирает, а получает случайное бессрочное безумие, из главы 8. Окончание продолжительного отдыха не уменьшает уровень истощения существа, если оно не защитилось каким-либо образом от сводящего с ума ветра.

Бездна

Бездна является воплощением всего порочного, жуткого и хаотичного. Её практически бесконечные слои уводят по спирали, принимая всё более и более мерзкие формы.

На каждом слою Бездны царит своя уникальная среда. Нет двух похожих слоёв, и все они суровые и негостеприимные. Каждый слой также отражает энтропическую природу Бездны. Фактически, всё, что можно увидеть или коснуться на этом плане, находится в разлагающемся, ветхом или изъеденном состоянии.

Опциональное правило: Развращение Бездной

Посетитель с незлым мировоззрением, оканчивающий в Бездне продолжительный отдых, должен совершить спасбросок Харизмы со Сл 10. При провале существо становится развращённым. Определите эффект развращения по прилагающейся таблице. Вы можете заменить некоторые эффекты придуманными собой.

Окончив продолжительный отдых, развращённое существо может совершить спасбросок Харизмы со Сл 15. При успешном спасении эффект развращения оканчивается. Заклинание *рассеивание добра и зла* и любая магия, снимающая проклятья, также оканчивают этот эффект.

Развращение Бездной

к10	Результат
1–4	**Предательство.** Персонаж получает следующую слабость: «Я достигну своей цели только после того как удостоверюсь, что мои спутники не достигнут своего желаемого результата».
5–7	**Кровожадность.** Персонаж получает следующую слабость: «Мне нравится убивать ради забавы, и если я начну, уже не могу остановиться».
8–9	**Безумные амбиции.** Персонаж получает следующую слабость: «Мне суждено править Бездной, и мои спутники — лишь инструменты в достижении этой цели».
10	**Одержимость демоном.** Персонаж одержим демонической сущностью, пока не будет освобождён заклинанием *рассеивание добра и зла* или аналогичной магией. Каждый раз, когда одержимый персонаж выбрасывает «1» при броске атаки, проверке характеристики или спасброске, демон захватывает над ним контроль и определяет его поведение. В конце каждого своего хода одержимое существо может совершать спасбросок Харизмы со Сл 15. При успехе персонаж восстанавливает над собой контроль, пока вновь не выбросит «1».

Если развращённое существо не покинет этот план в течение 1к4 + 2 дней, его мировоззрение становится хаотично-злым. Накладывание на него заклинания *рассеивание добра и зла* восстанавливает исходное мировоззрение.

Важные слои

Слои Бездны определяются демоническими повелителями, правящими ими, что и демонстрируют приведённые ниже примеры. Подробности о демонических повелителях можно найти в *Бестиарии*.

Ненасытная Утроба. Слой Демогоргона в Бездне представляет собой обширные пустоши разгульной дикости и безумия, где даже мощные демоны сходят с ума от страха. Отражая двойственную природу Демогоргона, Ненасытная Утроба состоит из массивного первозданного континента, покрытого густыми джунглями, окружённого, по-видимому, бесконечным океаном. Князь Демонов правит этим слоем, сидя в двойной змеевидной башне, выступающей над штормовым морем. Каждая из башен увенчана огромным черепом с клыками. В этой крепости Бездны мало кто может долго находиться, не сходя с ума.

Танатос. Будь на то воля Оркуса, все планы выглядели бы как его жуткое царство Танатос, а все существа были бы нежитью под его контролем. Укрытый сверху чёрным небом, Танатос демонстрирует мрачные горы, болота, разрушенные города и леса с чёрными искривлёнными деревьями. Ландшафт усеян склепами, мавзолеями, надгробными плитами и саркофагами. Повсюду ходит нежить, вырываясь из склепов и могил, стремясь разорвать на части глупых забредших сюда существ. Оркус правит Танатосом из большого дворца, известного как Утрата, построенного из обсидиана и костей. Этот дворец, находящийся на завывающей пустоши, называемой Концом Забвения, окружён склепами и могилами, образующими узкие аллеи многоярусного некрополя.

Демоническая Паутина. Слой Лолс представляет собой обширную сеть из толстой магической паутины, создающей проходы и похожие на коконы комнаты. В этой паутине висят здания, строения, корабли и прочие предметы, будто бы пойманные огромным пауком. Эта паутина создаёт в разных

местах этого плана случайные порталы, затягивающие предметы с демипланов и миров Материального Плана, нужные для планов Королевы Пауков. Слуги Лолс также строят в паутине настоящие подземелья, охотясь на врагов Лолс в пересекающихся коридорах из укреплённого паутиной камня.

Глубоко под этими подземельями находятся бездонные Ямы Демонической Паутины. Там и живёт Лолс, окружённая помощницами — демонами йохлол, созданными ей для служения, и которые в царстве Королевы Пауков превосходят по статусу всех других демонов.

Бесконечный Лабиринт. Слой Бафомета на Бездне представляет собой не имеющее выхода подземелье, в центре которого находится огромный дворец Рогатого Короля в форме зиккурата. Представляющий собой месиво из кривых коридоров и многочисленных комнат, дворец окружён рвом шириной в милю, в котором скрывается безумная последовательность из лестниц и туннелей, ведущих в глубины крепости.

Тройное Царство. Тёмный Князь Граз'зт правит Аззагратом, который состоит из трёх слоёв Бездны. Его средоточием власти является потрясающий Серебряный Дворец в городе Зелатар, чьи шумные рынки и различные места для получения удовольствия привлекают со всей мультивселенной гостей, ищущих тайные магические знания и извращённые удовольствия. По приказу Граз'зта демоны Аззаграта поддерживают видимость цивилизованности и вежливости. Однако так называемое Тройное Царство опасно настолько же, насколько и другие места в Бездне, и планарные путешественники могут бесследно исчезнуть в похожих на лабиринты городах и лесах, где вместо ветвей растут змеи.

Лощины Смерти. Йеногу правит слоем из низких долин, известных как Лощины Смерти. Здесь существа должны охотиться ради выживания. Даже растения, которым нужно омывать корни кровью, могут схватить зазевавшегося прохожего. Слуги Йеногу, помогающие усмирить голод своего повелителя, рыщущего по своему миру в поисках добычи, хватают существ на Материальном Плане и выпускают на свободу здесь.

Карцери

Являясь прототипом всех существующих тюрем, Карцери является планом одиночества и отчаяния. В его шести слоях находятся обширные болота, густые джунгли, продуваемые ветрами пустыни, зазубренные горы, безжизненные океаны и чёрный лёд. Все виды убогого жилья для предателей и подлецов, заточённых на этом плане.

Опциональное правило: Тюремный план

Покинуть Карцери не так-то легко. Магические попытки любыми заклинаниями кроме *исполнения желаний* автоматически проваливаются. Порталы и врата, открываемые в другие планы, становятся односторонними. Есть и тайные выходы отсюда, но они скрыты и хорошо охраняются ловушками и опасными чудовищами.

Гадес

Слои Гадеса называются Тремя Мраками — это места без радости, надежды и энтузиазма. Являясь серой землёй с пепельным небом, Гадес является пристанищем многочисленных душ, не доставшихся ни богам Верхних Планов, ни исчадьям, правящим Нижними Планами. Эти души становятся личинками, живущими в этом месте, лишённом солнца, луны, звёзд и времён года. Этот мрак, вытягивающий цвета и эмоции, наваливается на посетителей тяжким грузом. Правило «отчаяние Царства Теней», приведённое ранее в этой главе, может использоваться также для демонстрации влияния на посетителей и этого места.

Опциональное правило: Мерзкое превращение

В конце каждого продолжительного отдыха, совершённого на этом плане, посетитель должен совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале существо получает одну степень истощения, от которой нельзя избавиться, пока существо находится на Гадесе. Если существо получает шестую степень истощения, оно не умирает, а превращается навсегда в ларву, после чего все степени истощения проходят.

Ларва это жалкое исчадие, сохраняющее подобие своего прежнего лица, но с телом жирного червя. У ларвы остаются лишь призрачные воспоминания о предыдущей жизни, а все игровые параметры меняются на те, что прописаны в приведённом ниже блоке статистики.

На Гадесе ползает множество ларв. Ночные карги, личи и ракшасы собирают их, чтобы в дальнейшем использовать в мерзких ритуалах. Другим исчадиям нравится их просто есть.

Ларва

Среднее исчадие, нейтрально-злое

Класс Доспеха 9
Хиты 9 (2к8)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (−1)	9 (−1)	10 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	2 (−4)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1 (1к4 − 1).

Геенна

Геенна это план подозрений и жадности. Это родина юголотов, обитающих здесь в огромных количествах. На всех четырёх её слоях доминируют вулканические горы, а в воздухе парят меньшие вулканические подобия айсбергов, периодически врезающиеся в настоящие горы.

Каменистая поверхность этого плана делает перемещения трудными и опасными. Практически везде поверхность находится под углом 45 градусов, но есть и более крутые обрывы и глубокие каньоны. Опасности добавляют и вулканические расселины, источающие ядовитые испарения и опаляющий огонь.

На Геенне нет места жалости и состраданию. Исчадия, живущие здесь, самые жадные и эгоистичные во всей мультивселенной.

Опциональное правило: Жестокая помеха

Жестокая природа этого плана мешает посетителям помогать друг другу. Каждый раз, когда посетитель накладывает заклинание с благоприятным эффектом, включая заклинания, восстанавливающие хиты и отменяющие состояния, заклинатель вначале должен совершить спасбросок Харизмы со Сл 10. При провале заклинание проваливается, ячейка заклинания тратится, и действие тратится впустую.

Девять Преисподних

Девять Преисподних Баатора будоражат воображение путешественников, жадность искателей сокровищ и ярость благопристойных существ. Это план законопослушания и зла, и образчик осознанной жестокости. Дьяволы Девяти Преисподних обязаны повиноваться вышестоящим, но внутри своих индивидуальных каст они бунтуют как хотят. Многие идут на что угодно, на любую подлость, чтобы продвинуться рангом повыше. На самом верху иерархии находится Асмодей, которого никому не перехитрить. Если кто-то его свергнет, он будет править всем планом. Таков закон Девяти Преисподних.

Опциональное правило: Вездесущее зло

Девять Преисподних пропитаны злом, и посетители этого плана чувствуют его влияние. В конце каждого продолжительного отдыха, совершённого на этом плане, посетитель, чьё мировоззрение не злое, должен совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале мировоззрение существа меняется на законно-злое. Изменение станет постоянным, если существо не покидает план в течение 1к4 дней. В противном случае мировоззрение существа возвращается через один день, проведённый вне Девяти Преисподних. Накладывание заклинания *рассеивание добра и зла* на такое существо тоже восстанавливает исходное мировоззрение.

Девять слоёв

У Девяти Преисподних девять слоёв. Восемь первых находятся под контролем архидьяволов, служащих Асмодею, эрцгерцогу Нессуса, девятого слоя. Чтобы достичь самого глубокого слоя Девяти Преисподних, нужно пройти по всем восьми предыдущим слоям. Быстрее всего это сделать по реке Стикс, проходящей по всем слоям, но только самые храбрые искатели приключений могут выдержать муки и пытки такого путешествия.

Авернус. Никакие планарные порталы не ведут на нижние слои Девяти Преисподних, таков приказ Асмодея. Именно поэтому первый слой, Авернус, является местом прибытия всех гостей этого плана. Авернус представляет собой каменистую пустошь с реками крови и облаками кусачих мух. Иногда с чёрного неба падают огненные кометы, оставляющие дымящиеся кратеры. Пустые поля сражений завалены оружием и костями, показывая, где легионы Девяти Преисподних встретили на своей земле врагов и победили.

Авернусом правит эрцгерцогиня Зариэль, сместившая своего конкурента, Бела, который лишился милости Асмодея и по принуждению стал советником Зариэль. Тиамат, Королева Злых Драконов, пленена на этом слое, и правит своим небольшим доменом, но не покидает Девять Преисподних согласно древнему контракту с Асмодеем (условия которого известны только Тиамат и Владыке Девяти).

Средоточием власти Зариэль является парящая в воздухе базальтовая цитадель, украшенная частично сожжёнными трупами посетителей, не сумевших угодить эрцгерцогине. Зариэль выглядит как ангел, чья когда-то прекрасная кожа и крылья обожжены огнём. Её глаза горят яростным белым светом, от которого глядящие на неё существа могут воспламениться.

Дис. Дис, второй слой Девяти Преисподних, это лабиринт из каньонов, зажатых горами, богатыми железной рудой. По каньонам проложены дороги из железа, за которыми присматривают гарнизоны, размещающиеся в железных крепостях на скалах.

Этот слой назван в честь своего повелителя, Диспатера. Этот эрцгерцог, ловкий манипулятор и мошенник, дьявольски привлекателен. Только небольшие рожки, хвост и копыто на левой ноге отличают его от человека. Его алый трон находится в сердце Железного Города Дис, огромном метрополисе, самом большом в Девяти Преисподних. Путешественники по планам приходят сюда для заключения сделок с дьяволами, ночными каргами, ракшасами, инкубами, суккубами и прочими исчадьями. Диспатер получает отчисления со всех сделок, заключённых здесь, благодаря особому пункту во всех контрактах.

Диспатер — один из самых преданных и находчивых вассалов Асмодея, и мало кто во всей мультивселенной может его перехитрить. Он больше других дьяволов одержим идеей заключать сделки со смертными в обмен на их души, и его эмиссары безустанно плетут зловещие козни на Материальном Плане.

Минаурос. Третий слой Девяти Преисподних это сплошное зловонное болото. С коричневого неба этого слоя идёт кислотный дождь, толстый слой грязи покрывает его гниющую поверхность, а под трясинами скрываются ямы, поджидающие неосторожных путников. На болотах стоят огромные города из резного камня, включая великий город Минаурос, в честь которого и назван этот план.

Скользкие стены этого города возвышаются на сотни футов, защищая затопленные залы Маммона. Эрцгерцог Минауроса напоминает массивного змея с торсом и головой лысого рогатого гуманоида. Жадность Маммона вошла в легенды, и это один из малочисленных архидьяволов, оказывающий услуги за золото, а не души. Его логово завалено сокровищами тех, кто пытался — и не смог — превзойти его в сделке.

Флегетос. Флегетос, четвёртый слой, это огненный пейзаж, в котором моря горячей магмы создают горячие ураганные ветра, удушающий дым и вулканический пепел. В заполненном огнём кратере самого большого вулкана Флегетоса находится Абримох, город-крепость, построенный из обсидиана и тёмного стекла. Из-за рек расплавленной лавы, стекающих по его внешним стенам, город напоминает чашу гигантского адского фонтана.

В Абримохе власть принадлежит двум архидьяволам, правящим в тандеме: эрцгерцогу Белиалу и эрцгерцогине Фьёрне, дочери Белиала. Белиал — привлекательный дьявол с мощным телосложением, ведущий себя учтиво, даже когда его слова несут угрозу. Его дочь — статная дьяволица, чья красота способна найти отзвук в самом чёрном сердце Девяти Преисподних. Союз Белиала и Фьёрны нерушим, так как каждый понимает, что его выживание зависит от партнёра.

Стигия. Четвёртый слой Девяти Преисподних это морозное царство льда, в котором горит холодное пламя. Слой окружён замёрзшим морем, а угрюмое небо разрывается от молний.

Эрцгерцог Левистус, когда-то предавший Асмодея, заморожен во льдах Стигии в качестве наказания, но по-прежнему правит своим планом, телепатически общаясь со своими последователями и слугами, как в Девяти Преисподних, так и на Материальном Плане.

Стигия это ещё и дом её бывшего правителя, змеевидного архидьявола Гериона, освобождённого от должности Асмодеем, чтобы пленённый Левистус мог править дальше. Впадение Гериона в немилость вызвало множество споров. Никто не знает, была ли у Асмодея тайная причина смещать архидьявола, или же он для чего-то испытывает преданность Гериона.

Малболг. Малболг, шестой слой, пережил многих правителей, в том числе Малагард, графиню-ведьму, и архидьявола Молоха. Малагард лишилась милости и была уничтожена Асмодеем в приступе обиды, а её предшественник, Молох, всё ещё обитает где-то на шестом слое в облике беса, намереваясь вернуть себе расположение Асмодея. Малболг выглядит как бесконечный склон невероятно огромной горы. Части этого слоя время от времени ломаются, создавая опасные и оглушительные каменные лавины. Обитатели Малболга живут в рассыпающихся крепостях и огромных пещерах, вырезанных в склоне.

Сейчас эрцгерцогиней Малболга является дочь Асмодея, Гласия. Она выглядит как суккуб с небольшими рожками, кожаными крыльями и расщеплённым хвостом. От отца она унаследовала жестокость и любовь к козням. Цитадель, в которой она проживает на склоне Малболга, стоит на треснувших колоннах и опорах, крепких, несмотря на внешний вид. Под дворцом находится лабиринт, связанный с клетками и пыточными камерами, где Гласия держит в заточении и пытает тех, кто не угодил ей.

Маладомини. Седьмой слой, Маладомини, это покрытая руинами пустошь. Мёртвые города формируют заброшенный урбанистический ландшафт, а между ними стоят пустые рудники, ветхие дороги, груды шлака, пустые остовы крепостей и рои голодных мух.

Эрцгерцогом Маладомини является Вельзевул, Повелитель Мух. У этого жирного исчадия нижняя половина тела огромного слизняка. Это наказание Асмодея за пошатнувшуюся преданность. Вельзевул — презренное и жалкое чудище, которое давно планирует свергнуть Асмодея, но у которого никогда это не получалось. На нём лежит проклятье, из-за которого все сделки, заключённые с ним, обречены на провал. Периодически Асмодей оказывает благосклонность Вельзевулу, но причины этого непонятны другим эрцгерцогам, хотя они и подозревают, что эрцгерцог Нессуса всё ещё ценит поверженного противника.

Кания. Кания, восьмой слой Девяти Преисподних, это ледяной ландшафт, бури которого могут содрать плоть с костей. Города, вмороженные в лёд, могут предоставить укрытие гостям и пленникам правителя Кании, великолепного и коварного архидьявола Мефистофеля.

Мефистофель обитает в ледяной цитадели Мефистар, в которой он и планирует захват Трона Баатора и завоевание всех планов. Это величайший союзник и противник Асмодея, и эрцгерцог Нессуса вроде бы доверяет советам Мефистофеля. Мефистофель знает, что не сможет сместить Асмодея, пока тот не совершит роковой ошибки, и потому оба ждут, пока обстоя-

тельства не столкнут их. Мефистофель также является чем-то вроде крёстного отца Гласии, что лишь делает ситуацию более запутанной.

Мефистофель это импозантный, высокий дьявол с впечатляющими рогами и сдержанными манерами. Он торгует душами, как прочие архидьяволы, но редко уделяет время недостойным существам. Его инстинкты остры как ледяные ветра Кании, и говорят, что перехитрить его может только Асмодей.

Нессус. Самый нижний слой Девяти Преисподних, Нессус, это царство тёмных ям, стены которых усыпаны крепостями. Там генералы, исчадия преисподней, преданные Асмодею, муштруют легионы дьяволов и строят планы по завоеванию мультивселенной. В центре этого слоя находится огромный разлом неизвестной глубины, в котором возвышается Мальшим, огромная цитадель в форме шпиля, дом Асмодея и его инфернальных придворных.

Мальшим напоминает огромный пустой внутри сталагмит. Это также тюрьма для душ, запертых Асмодеем для сохранности. Просьба убедить его выпустить даже одну душу обойдётся очень дорого, ходят слухи, что раньше эрцгерцог Нессуса брал за это целые королевства.

Асмодей чаще всего предстаёт в виде привлекательного бородатого гуманоида с небольшими рожками на лбу, пронзительными красными глазами и в струящейся мантии. Он принимает и другие обличья, но его редко видят без скипетра с рубином в руке. Асмодей — самый хитрый и благовоспитанный из архидьяволов. Абсолютное зло, представителем которого он является, можно увидеть либо если он сам того пожелает, либо же если он забудется и выйдет из себя.

Ахерон

У Ахерона четыре слоя, и каждый состоит из огромных железных кубов, парящих в воздухе. Иногда кубы сталкиваются. Эхо от таких столкновений проносится по плану, сливаясь со звуками воюющих армий. Такова природа Ахерона: борьба и война, и духи павших солдат ведут вечный бой с орками Груумша, гоблиноидами Маглубиет и легионами прочих воинствующих богов.

Опциональное правило: Кровожадность

Ахерон вознаграждает существ за причинение вреда другим, даруя стойкость в бою. Находясь на Ахероне, существо получает временные хиты в количестве, равном половине максимума хитов, каждый раз, когда опускает хиты враждебного существа до 0.

Механус

На Механусе порядок представлен царством часовых шестерёнок, сцепленных между собой и вращающихся с разными скоростями. Создаётся впечатление, что шестерёнки заняты вычислениями, такими масштабными, что ни одно божество не может понять его предназначение. Механус воплощает абсолютный порядок, и его влияние чувствуют те, кто проводят здесь время.

Основными обитателями Механуса являются модроны. Этот план является ещё и домом создателя модронов: божественной сущности, называющейся Праймусом.

Опциональное правило: Закон средних чисел

Находясь на Механусе, существа всегда используют средний урон для атак и заклинаний. Например, атака, обычно причиняющая урон 1к10 + 5, на Механусе всегда причиняет урон 10.

Опциональное правило: Преобладающий порядок

В конце каждого продолжительного отдыха, совершённого на этом плане, посетитель, чьё мировоззрение не законно-нейтральное, должен совершить спасбросок Мудрости со Сл 10. При провале мировоззрение существа меняется на законно-нейтральное. Мировоззрение существа возвращается через один день, проведённый вне Механуса. Накладывание заклинания *рассеивание добра и зла* на такое существо тоже восстанавливает исходное мировоззрение.

Аркадия

Аркадия славится садами растущих идеальными рядами деревьев, вычерченными по линейке ручьями, ровными полями, идеальными дорогами и городами, спроектированными в геометрически приятных формах. Горы здесь не повреждены эрозией. Всё на Аркадии направлено на всеобщее благо и безупречное существование. Здесь чистота вечна, и ничто не нарушает гармонию.

Смена дня и ночи зависит от шара, парящего над самым высоким горным пиком Аркадии. Половина этого шара излучает солнечный свет и приносит день; другая половина испускает лунный свет и приносит звёздную ночь. Шар вращается с постоянной скоростью, сменяя день на ночь на всём плане.

За погоду на Аркадии отвечают четыре союзных полубога, называемых Королями Бури: Король Облаков, Королева Ветров, Король Молний и Королева Дождей. Каждый из них живёт в замке, окружённом погодой, за которую он отвечает.

Под прекрасными горами Аркадии находятся многочисленные королевства дварфов, которым по много тысяч лет. У дварфов, родившихся на этом плане, тип «небожитель», и они всегда храбрые и добросердечные, но во всё остальном они выглядят и ведут себя как обычные дварфы.

Опциональное правило: Планарная живучесть

Находясь на этом плане, существа не могут быть испуганными и отравленными, и обладают иммунитетом к болезням и ядам.

Прочие планы

Между планами и за их пределами существуют и другие миры.

Внешние Земли и Сигил

Внешние Земли это план между Внешними Планами. Это план нейтральности, включающий понемногу от всего, и хранящий всё это в парадоксальном равновесии — одновременно гармоничном и противодействующем. На нём разный ландшафт, с прериями, горами и мелкими реками.

Внешние Земли круглые, словно огромный диск. Те, кто представляют Внешние Планы в виде колеса, считают Внешние Земли доказательством такого устройства, называя их миниатюрной копией планов. Однако с этим аргументом можно поспорить, так как именно устройство Внешних Земель подсказало идею Великого Колеса.

По внешней границе круга, через равные расстояния, стоят портальные города: шестнадцать поселений, где каждое построено вокруг портала, ведущего на один из Внешних Планов. Каждый город имеет много общего с тем планом, куда ведёт его портал. В этих городах часто есть портальные послы, потому там можно увидеть весьма странные вещи вроде небожителя и исчадия, сидящих в таверне за бутылкой вина.

Учитывая тот факт, что на Внешних Землях даже на лошади можно попасть из ада в рай, кампанию с планарными перемещениями можно проводить без самих перемещений. Внешние Земли на Внешних Планах — ближайший аналог обычного мира на Материальном Плане.

Портальные города Внешних Земель

Город	Место назначения портала
Превосходный	Семь Небес Горы Целестия
Торговые врата	Двойной рай Битопии
Экстазия	Благословенные Поля Элизиума
Фаунель	Дебри Звериных Земель
Сильвания	Олимпийские просторы Арбореи
Глориум	Героические владения Асгарда
Хаос	Вечно бурлящий хаос Лимбо
Бедлам	Завывающие Глубины Пандемониума
Зачумлённый	Бесконечные слои Бездны
Клятый	Забытые Преисподние Карцери
Безнадёжность	Серые Пустоши Гадеса
Факел	Мрачная вечность Геенны
Костяк	Девять Преисподних Баатора
Ригус	Бесконечные поля битв Ахерона
Автомата	Механическая нирвана Механуса
Стойкость	Мирные Королевства Аркадии

Сигил, Город Дверей

В центре Внешних Земель, словно ось громадного колеса, находится Пик — острая как игла гора, возвышающаяся в небеса. Над узким пиком этой горы парит город Сигил, чьи многочисленные здания построены на внутренней поверхности огромного кольца. Существа, стоящие на улице Сигила, могут видеть, как город загибается кверху, а дальний конец города и вовсе находится у них над головой. Называемый Городом Дверей, этот многолюдный планарный мегаполис содержит бесчисленные порталы на другие планы и в другие миры.

Сигил — рай для торговцев. Товары, припасы и информация стекаются сюда со всех планов. В городе ведут бойкую торговлю информацией о планах, в частности, о командных словах и предметах, необходимых для активации того или иного портала. Здесь покупают и продают портальные ключи всех видов.

Город является доменом загадочной Госпожи Боли, сущности, старой как боги, но с целями, неизвестными ни одному мудрецу. Может, Сигил это её тюрьма? Может, она — сверженный создатель мультивселенной? Никто не знает. А если знает, то не говорит.

Демипланы

Демипланы это межпространственные участки, создаваемые самыми разными способами и подчиняющиеся своим собственным законам физики. Некоторые из них создаются заклинаниями. Другие существуют сами по себе, как складки реальности, отщипнутые от остальной мультивселенной. Теоретически, заклинание *уход в иной мир* может привести путников в демиплан, но подобрать для настройки на него нужную частоту невероятно трудно. Заклинание *врата* в этом плане надёжнее, при условии, что заклинатель знает нужный ему демиплан.

Демиплан может быть маленьким, как одна комната, или большим, как целый мир. Например, заклинание *великолепный особняк Морденкайнена* создаёт демиплан, состоящий из прихожей и смежных с ней комнат, а долина Баровия (в игровом мире Равенлофт) существует тоже в демиплане, находясь под властью вампира, Страда фон Заровича. Если демиплан соединён с Материальным Планом или любым другим планом, войти в него можно так же легко, как в обычный портал или туманную завесу.

Дальний Предел

Дальний Предел находится за пределами известной мультивселенной. В сущности, это может быть абсолютно иная мультивселенная со своими собственными физическими и магическими законами. Там, где энергия Дальнего Предела просачивается на другой план, жизнь и материя искажаются, становясь чужеродными формами, не подчиняющимися обычной геометрии и биологии. Аберрации, такие как проницатели и злобоглазы, либо родом с этого плана, либо сформированы под его жутким влиянием.

Сущности, обитающие в Дальнем Пределе, слишком чужеродны, чтобы обычное сознание могло принять их без вреда для себя. Громадные существа парят там в нигде, охваченные безумием. Невыразимые твари шепчут жуткую истину тем, кто осмелится слушать. Для смертных знания Дальнего Предела это триумф сознания над границами материи, пространства и даже разума. Некоторые колдуны включаются в эту борьбу, заключая договоры с такими сущностями. Те, кто видели Дальний Предел, безумно бормочут о глазах, щупальцах и ужасе.

Известных порталов в Дальний Предел нет, по крайней мере, работающих. Древние эльфы когда-то пронзили границу тысячелетий большим порталом в Дальний Предел на горе Пик Огненной Бури, но их цивилизация сгинула в кровавом ужасе, и местоположение этого портала (и даже его мира) теперь забыто. Теоретически, могут существовать и другие порталы, через которые чужеродные силы отравляют окрестные земли Материального Плана.

Известные миры Материального Плана

Миры Материального Плана бесконечно разные. Больше всего известны те, что за долгие годы опубликованы в качестве официальных игровых миров D&D. Если ваша кампания происходит в одном из этих миров, этот мир всё равно принадлежит вам, и ваша версия этого мира может значительно отличаться от той, что выпущена издательством.

На **Ториле** (мир героического фэнтези Забытых Королевств) фантастические города и королевства покоятся среди останков древних империй и давно исчезнувших стран. Мир огромен, а его подземелья хранят тайны истории. Кроме центрального континента, Фаэруна, на Ториле есть регионы Аль-Кадим, Кара-Тур и Мацтика.

На **Орте** (мир меча и магии Грейхока) таких героев как Бигби и Морденкайнен ведёт жадность и амбиции. Центром региона Фланаэсс является Свободный Город Грейхок, город негодяев и архимагов, кишащий приключениями. Злой полубог Иуз правит на севере кошмарным царством, угрожающим всей цивилизации.

На **Кринне** (мир эпичного фэнтези Саги о Копье) возвращение богов омрачилось восстанием королевы злых драконов Такхизис и её войск, погрузивших континент Ансалон в войну.

На **Атхасе** (мир меча и магии Тёмного Солнца) капля воды может стоить больше человеческой жизни. Боги покинули этот пустынный мир, в котором правят деспотичные короли-чародеи, а металл редок и стоит очень дорого.

На **Эберроне** (мир героического фэнтези Эберрон) окончилась ужасная война, сменившаяся холодной войной, подпитываемой политическими интригами. На континенте Кхорвайр магия обыденна, отмеченные драконами дома соперничают друг с другом за власть, а стихийные транспортные средства позволяют отправиться в любой уголок исследованного мира.

На **Эбринисе** (мир героического фэнтези Birthright) наследники, род которых восходит к богам, соперничают за власть на континенте Церилия. Монархи, прелаты, главы гильдий и великие волшебники разбираются с возникающими перед ними, как перед правителями, задачами, и при этом борются с жуткими чудищами, рождёнными от крови злого божества.

На **Мистаре** (мир героического фэнтези, зародившийся в первых изданиях D&D) сталкиваются разнообразные культуры, дикие чудища и воюющие империи. Мир также формируется вмешательством Бессмертных — бывших искателей приключений, достигнувших практически божественного статуса.

ЧАСТЬ 2

Создатель приключений

Глава 3: Создание приключений

Создание приключений — это то, ради чего вообще стоит быть Мастером. Проектируя фантастические места и сцены с чудовищами, ловушки, головоломки и конфликты, вы сможете по полной выразить себя, ведь при разработке приключения вы командуете парадом, и вольны создавать его по своему усмотрению.

По сути, приключения — те же рассказы. Они содержат в себе черты таких жанров как роман, кино, комикс, или сериал. Комиксы и сериалы можно напрямую сравнить с приключениями — и те, и другие разделены на фрагменты, но сливаясь образуют большую общую историю. Если приключение — это один фрагмент или эпизод, то кампания — весь сериал в целом.

Вне зависимости от того, придумываете ли вы своё собственное приключение или используете опубликованное, в этой главе вы найдёте советы, которые помогут вам создать интересный и запоминающийся сюжет для игроков.

Создание приключения — это смешивание моментов исследования, социального взаимодействия и сражений в единое целое, которое должно отвечать потребностям ваших игроков и вашей кампании. И в то же время для хорошего приключения требуется нечто большее. В ходе игры повествование должно идти так, чтобы игроки почувствовали, что ваши приключения не просто несколько разрозненных игровых событий, а действительно связаны в единую историю.

Элементы отличного приключения

У хороших приключений есть несколько общих вещей.

Реальная угроза

Приключению необходима угроза, достойная внимания героев. Угрозой могут стать злодей или чудовище, злодей с прислужниками, группа чудовищ или злая организация. Какой бы природы ни были антагонисты, у них должны быть цели, которые герои могут раскрыть и сорвать.

Клише с хитроумными поворотами

Построение приключения вокруг драконов, орков и безумных магов в башнях может показаться стереотипным, но как бы там ни было, это основы фэнтези повествования. Приключение, начинающееся в таверне, тоже может показаться банальным, но это один из элементов D&D. Клишированные элементы истории — это хорошо, если вы и ваши игроки иногда неожиданно закручиваете их. Например, таинственная личность, которая знакомит искателей приключений с заданием от имени короля, может оказаться замаскированным королём. Сумасшедший маг в башне может оказаться иллюзией, созданной бандой жадных воров-гномов для охраны своей добычи.

Чёткий фокус на настоящем времени

Приключение рассказывает о том, что происходит здесь и сейчас. Предыстория нужна, чтобы оживить повествование, а искатели приключений смогли раскрыть подробности о прошлом. Но в целом, лучше сделать историю мира наглядной. Вместо того чтобы копаться в прошлом, лучше сосредоточиться на описании текущей ситуации, объяснить игрокам, кто здесь плохие парни, и как их персонажи были втянуты в эти события.

Герои, имеющие значение

Действия и решения искателей приключений должны иметь значение. Каким бы ни было ваше приключение, в нём должны быть предусмотрены альтернативные концовки. Если вы этого не сделаете, игроки могут почувствовать, что их посадили в поезд, у которого только один пункт назначения, вне зависимости от того, как сильно они пытаются изменить его. Например, если в мире появляется крупный злодей, то необходимо допустить возможность, что герои могут победить его.

Кое-что для всех видов игроков

Как уже говорилось, игроки приходят на игру с различными ожиданиями. Приключение должно учитывать различных игроков и персонажей в вашей группе, вписывая их в историю настолько эффективно, насколько возможно.

В качестве отправной точки, рассмотрите своё приключение с точки зрения баланса трёх основных видов деятельности в игре: исследования, социального взаимодействия и сражения. Если ваше приключение включает в себя все три типа, то, скорее всего, оно будет интересно всем видам игроков.

Ваше приключение не должно быть рассчитано на каких-то абстрактных игроков — оно должно быть только для тех, кто сидят с вами за столом. Если за вашим столом нет игроков, которые любят только сражения, то вам не стоит создавать много боевых сцен.

Сюрпризы

Ищите возможности удивлять и радовать своих игроков. Например, исследование разрушенного замка на холме может привести к открытию скрытой под ним драконьей гробницы. Поход через пустыню может привести к открытию башни, которая появляется только по ночам в полнолуние. Игроки запоминают такие места.

Перебор с сюрпризами может обескуражить игроков, а вот добавляемые время от времени неожиданности заставят игроков корректировать свою тактику и творчески мыслить. Например, вы можете добавить в логово гоблинов сапёров с бочонками масла на спине. А нападение на поместье злодея может осложниться неожиданным приходом особого гостя.

При подготовке к возможным боевым сценам подумайте о необычных сочетаниях чудовищ, таких как хобгоблин военачальник и его ручная мантикора, или о болотных огоньках вместе с молодым черным драконом. Ещё, к примеру, противники вдруг могут получить неожиданное подкрепление, а чудовища могут использовать нестандартную тактику. Изредка добавляя отвлекающие манёвры, уловки, и повороты сюжета, вы сможете удержать игроков в напряжении, но постарайтесь не переборщить. Всё-таки иногда вашим игрокам будет весело просто сразиться с орками-стражниками.

Полезные карты

Хорошему приключению необходимы продуманные карты. Дикие области, усыпанные интересными местами и прочими особенностями лучше, чем бескрайние просторы неизменной местности. Подземелья с ветвящимися коридорами дают игрокам возможность выбрать, в каком направлении их персонажи должны идти. Ставя игроков в ситуации, в которых нужно сделать выбор, вы делаете приключение более непредсказуемым.

Если рисование карт — не ваша сильная сторона, то вы можете найти в Интернете карты приключений, поэтажные планы реальных зданий, а также изображения, которые могут вдохновить вас на создание своей карты. Вы также можете использовать для этого специальные программы.

Готовые приключения

В продаже имеются уже готовые приключения, если у вас нет ни времени, ни желания писать приключения самостоятельно, или если вы хотите сменить обстановку. Готовые приключения включают в себя заранее сгенерированный сценарий с картами, персонажами Мастера, чудовищами и сокровищами. Пример такого приключения есть в *Стартовом наборе* D&D.

Вы можете внести коррективы в готовое приключение, чтобы оно лучше подходило для вашей кампании и для ваших игроков. Например, вы можете заменить главного злодея приключения на кого-то, кого игроки уже встречали в вашей кампании, или добавить в предысторию приключения что-то, что втянет персонажей в сюжет настолько глубоко, что создателю приключения и не снилось.

Готовые приключения не рассчитаны на полную свободу действий для персонажей. Их основной плюс в том, что они позволяют вам сосредоточить всё своё внимание на освещении сюжетных событий.

Готовые приключения вдохновляют. Даже если вы не используете такое приключение, оно может дать вам идеи, или вы можете взять какую-то его часть и переделать её для своих нужд. Например, вы можете использовать карту храма, но населить его чудовищами на свой выбор, или использовать сцену с погоней оттуда в своей кампании.

Структура приключения

Как и любая другая история, типичное приключение имеет начало, середину и конец.

Начало

Приключение начинается с чего-то, что должно заинтересовать игроков. Лучше всего, если это «что-то» задевает интересы игроков и создаёт убедительные причины, чтобы их персонажи всё же приняли участие в приключении. Искатели приключений могут натолкнуться на что-то, что они не должны были увидеть, на них могут напасть чудовища на дороге, на их жизнь может покуситься убийца, а может, просто возле городских ворот появится дракон. Подобные сюжетные повороты могут мгновенно вовлечь игроков в вашу историю.

Начало хорошего приключения должно быть захватывающим и целенаправленным. Если вы хотите, чтобы игроки пошли домой в ожидании следующего собрания, то дайте им понять, к чему всё идёт, а также добавьте что-то, чего они будут с нетерпением ждать.

Середина

Вся основная часть истории разворачивается в середине приключения. Шаг за шагом, искатели приключений принимают важные решения, которые оказывают влияние на концовку.

В течение приключения герои могут обнаружить тайны, которые поставят для них новые цели или вообще изменят первоначальную цель. В процессе игры герои даже могут изменить своё понимание окружающей обстановки. Может случиться так, что слухи о сокровище были специальной уловкой, чтобы заманить их в смертельную ловушку. Возможно, так называемый шпион в королевском суде — на самом деле обманка, выдуманная самим монархом, чтобы захватить ещё больше власти.

В то время как искатели приключений пытаются помешать своим противникам, противники претворяют в жизнь свои гнусные планы. Враги также могут скрывать свои поступки, вводить в заблуждение потенциальных противников, или решать свои проблемы напрямую, убивая всех, кто встанет на их пути.

Помните, что персонажи — это герои истории. Никогда не позволяйте им становиться просто зрителями, беспомощно наблюдающими за тем, как вокруг них разворачиваются события.

Конец

Концовка — это кульминация, апогей — сцена, в которой напряжённость, нарастающая по ходу всего приключения, достигает своего пика. Сильный кульминационный момент должен поставить игроков в критическое положение, судьба персонажей, мира и всего прочего должна висеть на волоске. Результат, зависящий от действий и решений героев, никогда не должен быть предрешён заранее.

Концовка не обязательно должна расставлять всё по местам. Сюжетные ветки могут остаться незавершёнными, ожидая разрешения в следующих приключениях. Несколько незавершённых дел — это лучший способ перехода от одного приключения к другому.

Типы приключений

Приключение может быть основано на локациях или на событиях. Более подробно это обсуждается в следующих разделах.

Приключения, основанные на локациях

Приключения, разворачивающиеся в подземельях и в дикой местности, являются краеугольным камнем множества кампаний. Многие из величайших приключений D&D всех времён — это приключения, основанные на локациях.

Создание подобного приключения можно разбить на несколько этапов. Для каждого этапа существуют таблицы, из которых вы можете выбрать базовые элементы приключения. Вы также можете бросить кости и получить случайный результат. Порядок этапов можно менять.

1. Определите цели группы

Таблица «цели подземелья» предлагает общие цели, которые приведут искателей приключений в подземелье или заманят их туда. В таблице «цели дикой местности» предоставлены аналогичные цели, но ориентированные уже на открытую мест-

ность. В таблице «другие цели» описаны приключения, основанные на локациях, которые не вписываются в первые две категории.

Цели подземелий

к20	Цель
1	Чудовищные обитатели подземелья терроризируют окрестности. Нужно остановить их!
2	Сорвать злодею все планы.
3	Уничтожить магическую угрозу внутри подземелья.
4	Найти сокровище.
5	Найти конкретный предмет, необходимый для определённой задачи.
6	Найти украденный предмет, спрятанный в подземелье.
7	Найти информацию, необходимую для определённой задачи.
8	Спасти пленника.
9	Выяснить, что случилось с предыдущей группой искателей приключений.
10	Найти исчезнувшего ПМ.
11	Убить дракона или другое опасное чудовище.
12	Исследуйте природу и происхождение странного места или явления.
13	Прогнать врагов, устроивших убежище в подземелье.
14	Сбегите из подземного плена.
15	Очистите руины от врагов, чтобы их можно было восстановить и вновь там обосноваться.
16	Узнайте, почему именно злодей так заинтересован в этом подземелье.
17	Выиграйте пари или завершите обряд посвящения, выживая в подземелье в течение определённого количества времени.
18	Устройте переговоры со злодеем в подземелье.
19	Скрывайтесь от опасности, угрожающей вне подземелья.
20	Бросьте кость дважды, игнорируя результат «20».

Цели дикой местности

к20	Цель
1	Займитесь поиском подземелья или любого другого интересного места (бросьте кость по таблице «цели подземелий», чтобы выяснить, зачем).
2	Оцените масштабы естественной или противоестественной катастрофы.
3	Сопроводите ПМ в пункт назначения.
4	Доберитесь до пункта назначения, оставшись незамеченными для сил злодея.
5	Остановите набеги чудовищ на караваны и фермерские хозяйства.
6	Установите торговые связи с далёким городом.
7	Защитите караван, идущий в далёкий город.
8	Нанесите на карту новые земли.
9	Найдите место для создания колонии.
10	Найдите природный ресурс.
11	Начните охоту на конкретное чудовище.
12	Вернитесь домой из далёкого места.
13	Добудьте информацию у отшельника-затворника.
14	Найдите предмет, который был потерян в диких местах.
15	Узнайте, что случилось с пропавшей группой исследователей.
16	Догоните убегающих противников.
17	Оцените размер приближающейся армии.
18	Не дайте тирану взойти на трон.
19	Защитите дикое место от нападающих.
20	Бросьте кость дважды, игнорируя результат «20».

Другие цели

к12	Цель
1	Захватите контроль над укреплённым объектом, таким как крепость, город, или корабль.
2	Защитите место от нападающих.
3	Заполучите предмет из надёжного места в поселении.
4	Заполучите предмет из каравана.
5	Достаньте предмет или товар из затерянного судна или каравана.
6	Вытащите заключённого из тюрьмы или тюремного лагеря.
7	Сбегите из тюрьмы или тюремного лагеря.
8	Пройдите через полосу препятствий, чтобы получить признание или награду.
9	Проникните в укреплённое место.
10	Найдите причину странных происшествий в доме с привидениями или в другом месте.
11	Помешайте работе бизнеса или предприятия.
12	Спасите персонажа, чудовище, или предмет от естественной или неестественной катастрофы.

2. Определите важных ПМ

Чтобы создать важных ПМ, используйте приведённые таблицы генерации злодеев, союзников и покровителей. Глава 4 поможет вам вдохнуть в них жизнь.

Злодеи приключения

к20	Злодей
1	Зверь или монстр без особых целей или планов
2	Аберрация, желающая разврата или господства
3	Исчадие, желающее разврата или уничтожения
4	Дракон, желающий господства и грабежа
5	Великан, желающий грабежа
6–7	Нежить с любыми целями
8	Фея с загадочной целью
9–10	Гуманоид культист
11–12	Гуманоид завоеватель
13	Гуманоид мститель
14–15	Гуманоид заговорщик, жаждущий власти
16	Гуманоид криминальный авторитет
17–18	Гуманоид налётчик или разрушитель
19	Гуманоид под проклятьем
20	Дезинформированный гуманоид фанатик

Союзники приключения

к12	Союзник	к12	Союзник
1	Опытный искатель приключений	7	Мститель
2	Неопытный искатель приключений	8	Буйный сумасшедший
3	Восторженный простолюдин	9	Небожитель-союзник
4	Солдат	10	Фея-союзник
5	Священник	11	Маскирующееся чудовище
6	Мудрец	12	Злодей, выдающий себя за союзника

Покровители приключения

к20	Покровитель	к20	Покровитель
1–2	Ушедший в отставку искатель приключений	14	Таинственная фея
3–4	Местный правитель	15	Старый друг
5–6	Военный офицер	16	Бывший учитель
7–8	Храмовник	17	Родственник или другой член семьи
9–10	Мудрец	18	Отчаянный простолюдин
11–12	Уважаемый старец	19	Купец во всеоружии
13	Божество или небожитель	20	Злодей, выдающий себя за покровителя

3. Создайте детали локаций

Глава 5 предлагает материалы для создания локаций, в том числе таблицы, которые помогут вам сгенерировать важные элементы для подземелий, дикой местности или поселения.

4. Придумайте идеальное введение

Приключение может начаться со сцены встречи с кем-то, в которой искатели приключений выяснят, что они должны делать, и почему. Оно может начаться с внезапного нападения, или с того, что искатели приключений случайно натолкнутся на важную информацию. Будет лучше, если введение напрямую связано с целями приключения. Взгляните, возможно, вас вдохновят варианты из следующей таблицы:

Введения для приключений

к12	Введение
1	Во время путешествия по дикой местности герои проваливаются под землю, оказываясь в месте приключения.
2	Во время путешествия по дикой местности герои замечают вход в место приключения.
3	Во время путешествия по дороге на героев нападают чудовища, которые позже отступают в место приключения.
4	Искатели приключений находят карту на мёртвом теле. В этой карте содержатся важные сведения, и злодей желает заполучить её.
5	Таинственный волшебный предмет или злодей телепортирует персонажей в место приключения.
6	Незнакомец встречает персонажей в таверне, и настоятельно призывает их отправиться в место приключения.
7	В городе или деревне необходимы добровольцы, чтобы пойти в место приключения.
8	Важный для персонажей ПМ просит их пойти в место приключения.
9	ПМ, которому персонажи должны подчиняться, приказывает им идти к месту приключения.
10	ПМ, которого персонажи уважают, просит их сходить на место приключения.
11	Однажды ночью все персонажи видят сон, в котором они входят в место приключения.
12	Деревню терроризирует призрак. Исследования показывают, что его можно отправить на покой только если войти в место приключения.

5. Придумайте идеальное завершение

Кульминационная развязка приключения подводит итог всей игры. Несмотря на то, что обычно кульминация базируется на успехах и неудачах персонажей, вы всё-таки можете воспользоваться приведённой таблицей, чтобы вдохновиться идеями, которые помогут вам придумать концовку.

Кульминации приключений

к12	Кульминация
1	Искатели приключений сталкиваются с главным злодеем и его приспешниками в финальной кровавой битве.
2	Искатели приключений преследуют злодея, обходя все ловушки, которые он для них приготовил, и, в конце концов, сталкиваются с ним в финальной битве в его убежище или за его пределами.
3	Действия главных героев или злодея вызывают катастрофу, в которой искатели приключений должны выжить.
4	Искатели приключений мчатся к месту, где злодей приводит в исполнение свой главный план, и прибывают туда точно в последний момент.
5	Злодей и два или три помощника проводят отдельные обряды в большой комнате. Искатели приключений должны помешать им всем одновременно.
6	Союзник предаёт искателей приключений как раз тогда, когда они уже вот-вот достигнут своей цели (используйте этот вариант осторожно, и не злоупотребляйте им).
7	Портал, ведущий на другой план, начинает открываться. Из него выходят различные существа, вынуждая искателей приключений закрывать портал и разбираться со злодеем одновременно.
8	Ловушки, опасности и оживлённые предметы выматывают искателей приключений, и тут же нападает главный злодей.
9	Подземелье начинает разрушаться, а искатели приключений сталкиваются с главным злодеем, который пытается скрыться, воспользовавшись образованным хаосом.
10	Появляется угроза, которая гораздо сильнее искателей приключений, которая уничтожает главного злодея и переключает своё внимание на героев.
11	Искателям приключений нужно выбрать: погнаться за убегающим главным злодеем или спасать друга или группу невиновных.
12	Искателям приключений необходимо обнаружить секретную слабость главного злодея, иначе нет надежды на победу над ним.

6. Спланируйте игровые сцены

После того как вы создали место действия и общую историю приключения, наступает пора планировать игровые сцены. В приключениях, основанных на локациях, большинство игровых сцен привязано к определённым местам на карте. Для каждого помещения или дикой местности вы продумываете физические характеристики местности и сцены, которые там происходят. Детальные описания сделают так, что сцены понравятся вашим игрокам и заинтригуют их.

Для получения руководства по разработке индивидуальных сцен смотрите раздел «создание сцен».

Приключения, основанные на событиях

В приключениях, основанных на событиях, акцент делается на то, что персонажи и злодеи делают, и что происходит в результате. Вопрос о том, в каких местах всё это происходит, имеет второстепенное значение.

Создание такого приключения более трудоёмко, чем создание приключения, основанного на локациях, но этот процесс можно упростить, выполнив ряд несложных шагов. Для некоторых шагов приведены таблицы, из которых можно выбрать готовые элементы, а можно бросить кости для получения случайного результата. Как и в случае с приключениями, основанными на локациях, вам не нужно обязательно соблюдать очерёдность шагов.

1. Начните со злодея

Трата времени на создание злодея обязательно окупится, ведь злодеи играют ключевую роль в развитии истории. Чтобы начать, воспользуйтесь таблицей «злодеи приключения» из предыдущего раздела, а затем используйте информацию из главы 4, чтобы конкретизировать злодея.

Например, ваш злодей может быть нежитью, жаждущей мести за прошлое заключение или увечье. Интересность такого злодея в том, что его изувечили, возможно, много веков назад, но он до сих мстит потомкам тех, кто это сделал. Допустим, это вампир, пленённый членами религиозного ордена рыцарей, желающий отомстить нынешним членам этого ордена.

2. Определите действия злодея

Теперь, когда у вас есть злодей, пришло время решить, какие шаги он предпримет для того, чтобы достичь своих целей. Создайте график, показывающий, что злодей будет делать, и в какое время, не учитывая при этом возможные помехи от искателей приключения.

Основываясь на предыдущем примере, вы можете решить, что ваш злодей-вампир убивает нескольких рыцарей. Пройдя сквозь закрытые двери в газообразной форме, вампир может создать впечатление, что рыцари умерли естественной смертью, или что это несчастный случай, но всё это только на первый взгляд, ведь вскоре всё равно станет ясно, что это было убийство.

Если вам нужно дополнительное вдохновение, взгляните на варианты того, как действия злодея могут разворачиваться в течение приключения:

Стратегия действий злодея в приключениях, основанных на событиях

к6	Тип действий	к6	Тип действий
1	Большое событие	4	Серийные преступления
2	Последнее дело	5	Череда преступлений
3	Растущая коррупция	6	Шаг за шагом

Большое событие. Планам злодея суждено сбыться во время фестиваля, астрологического события, святого (или порочного) обряда, королевской свадьбы, рождения ребёнка, или во время чего-то другого подобного. Деятельность злодея до этого момента сконцентрирована на подготовке к этому мероприятию.

Последнее дело. Злодей совершает одно преступление, а затем пытается избежать последствий. Вместо того чтобы придерживаться плана

и совершать больше преступлений, злодей пытается залечь на дно и не высовываться.

Растущая коррупция. Со временем влияние и власть злодея растут, как и число потерпевших от них. Влияние и власть могут принимать форму армии, захватывающей новые территории, злого культа, вербующего новых членов, или выражаться в виде распространения чумы. Планируя в ближайшем времени дворцовый переворот, претендент на престол может заручиться поддержкой дворянства, или лидер гильдии может подкупить членов городского совета и дать взятку сотрудникам охраны.

Серийные преступления. Злодей совершает преступления одно за другим, но эти преступления одинаковы по характеру, и не становятся более ужасными. Чтобы поймать такого злодея, необходимо понять принцип, лежащий в основе преступлений. И хотя серийные убийцы — это обычный пример такого типа злодеев, ваш злодей может быть серийным пироманьяком, поджигающим здания только определённого типа; он может насылать волшебную болезнь, которая затрагивает только заклинателей, использующих конкретные заклинания; он может быть вором, который грабит только определённых купцов, или доппельгангером, который похищает дворян и выдаёт себя за них.

Череда преступлений. Злодей совершает преступления, которые с каждым разом становятся всё более дерзкими и гнусными. Убийца может начать с убийства бедняков в городских трущобах, а дальше перейти к резне на рынке, нагнетая ужас и увеличивая количество жертв.

Шаг за шагом. В погоне за своей целью злодей совершает действия в определённой последовательности. Волшебник может украсть предметы, необходимые для создания филактерия, и стать личем, или культист может похитить священников семи добрых богов ради жертвоприношения. Или же злодей может идти по следу объекта своей мести, убивая людей одного за другим, пока не доберётся до главной цели.

3. Определите цели отряда

Чтобы придумать цель для отряда, вы можете использовать приведённую таблицу. Цель может также подразумевать варианты, как искатели приключений могут оказаться втянутыми в планы злодея, а также то, что именно герои должны сделать, чтобы сорвать эти планы.

Цели, основанные на событиях

к20	Цель
1	Представить злодея перед правосудием.
2	Вернуть доброе имя оболганному ПМ.
3	Защитить или спрятать ПМ.
4	Защитить объект.
5	Открыть для себя природу и происхождение странного явления, которое может быть результатом дел злодея.
6	Найти беглеца в розыске.
7	Свергнуть тирана.
8	Раскрыть заговор с целью свержения правителя.
9	Договориться о мире между враждующими нациями или семьями.
10	Добиться помощи от правителя или совета.
11	Помочь злодею найти искупление.
12	Провести переговоры со злодеем.
13	Поставить контрабанду оружия повстанцам.
14	Остановить банду контрабандистов.
15	Собрать информацию о вражеских силах.
16	Выиграть турнир.
17	Определить личность злодея.
18	Найти украденный предмет.
19	Следить за тем, чтобы свадьба прошла без сучка без задоринки.
20	Бросьте кость дважды, игнорируя результат «20».

Например, если у вас выпало «10», цель отряда — добиться помощи от правителя или совета. Вы решаете привязать это к руководству ордена, на который точит зуб ваш вампир-злодей. Возможно, у руководителей ордена есть сундук с драгоценностями, украденный у вампира несколько веков назад, и персонажи могут использовать его как наживку, чтобы заманить злодея в ловушку.

4. Придумайте важных ПМ

Приключения, основанные на событиях, требуют хорошо проработанных персонажей Мастера. Некоторые из этих ПМ подпадают под категорию союзников или покровителей, но подавляющее большинство из них — это персонажи или существа, чьё отношение к героям остаётся неясным до тех пор, пока искатели приключений не вступят во взаимодействие с ними (для получения дополнительной информации по созданию ПМ смотрите главу 4).

Элементы приключения, которые вы уже определили к этому моменту, должны обеспечить чёткое представление о том, каких вспомогательных персонажей вам нужно создать, а также насколько подробно вы должны детализировать каждого из них. Персонаж Мастера, который вряд ли станет участвовать в бою, не нуждается в полной боевой статистике, а персонажи, которые активно участвуют в переговорах, могут иметь идеалы, привязанности и слабости. Если вам нужна помощь, воспользуйтесь таблицами «союзники приключения» или «покровители приключения» (в разделе «приключения, основанные на локациях», ранее в этой главе).

5. Определите реакции злодея

Как отреагирует злодей, когда искатели приключений достигнут своих целей и разрушат его планы? Набросится на них в ярости или отправит угрожающее предупреждение? Ищет ли он простые решения проблем или создаёт сложные планы, стараясь учесть все возможные помехи?

Посмотрите на действия злодея, которые вы определили в пункте 2. Подумайте, как отреагируют искатели приключений на каждое возможное действие злодея. Если они смогут предотвратить или затруднить выполнение каких-то действий, какой эффект это возымеет на общий план злодея? Сможет ли он что-то сделать, чтобы компенсировать потери?

Один из способов отслеживания реакции злодея — это использование блок-схемы. Она может быть связана с временной шкалой, описывающей планы злодея, и показывать, как злодей возвращается назад после того как искатели приключений срывают его планы. Или же блок-схема может идти отдельно от временной шкалы и показывать, какие действия искатели приключений могут предпринять, и что злодей может им противопоставить.

6. Заполните ключевые локации

Так как локации не играют большой роли в таком типе приключения, они могут быть проще и меньше, чем продуманное подземелье или огромная дикая местность. Это могут быть конкретные места в городе, или даже отдельные комнаты в тех местах, где, скорее всего, произойдёт схватка, или в которых потребуется тщательное исследование, такие как тронный зал, штаб-квартира гильдии, ветхая усадьба вампира, или дом одного из рыцарей.

7. Выберите введение и развязку

Таблица «введения для приключений» в разделе «приключения, основанные на локациях» предлагает интересные возможности для вовлечения персонажей в события вашего приключения. Среди них сны, призраки, и просто просьбы о помощи. Таблица «кульминации приключений» в этом же разделе включает в себя окончания приключений, которые хорошо подходят и для приключений, основанных на событиях.

Например, вы воспользовались таблицей вариантов введений и выбрали, что друг искателей приключений нуждается в помощи. Возможно, это рыцарь, который считает, что вампир пытается убить его, или же это родственник рыцаря, надеющийся найти убийцу. Он заставляет героев обратить внимание на преступления вампира.

Просмотрев таблицу вариантов кульминаций, вы можете решить, что искатели приключений должны приманить вампира сундуком с драгоценностями, украденным из его логова. В качестве дополнительного сюжетного поворота, вы решаете, что истинной целью вампира среди драгоценных камней является ожерелье. Это ожерелье украшено девятью драгоценными камнями, и с его помощью вампир может открыть врата в Девять Преисподних. Если у вампира это получится, у искателей приключений появится гораздо более серьёзная проблема в виде мощного дьявола, который чтит древний договор, заключённый с вампиром.

8. Спланируйте сцены

После того как вы придумали общую историю приключений, наступает пора спланировать сцены, к которым будут привязаны события. В приключении, основанном на событиях, сцены происходят, когда планы злодея и героев пересекаются. Вы не всегда сможете предугадать, когда и где это произойдёт, но вы можете создать список возможных сцен, в которые искатели приключений могут попасть. Список может принимать форму описания войск злодея, его помощников и подручных, а также сцен, привязанных к ключевым локациям приключения.

Для получения информации по разработке индивидуальных сцен смотрите раздел «создание сцен».

Детектив

Детектив — это вид приключения, основанного на событиях, которое, как правило, сосредоточено на усилиях искателей приключений по раскрытию преступления, обычно ограбления или убийства. В отличие от писателя детективных романов, Мастер не всегда может предсказать, что герои будут делать в таком приключении.

Злодей, чья стратегия «череда преступлений», «последнее дело» или «серийные преступления», может вдохновить вас на создание детектива. Если цели искателей приключений включают в себя определение личности злодея, то такое приключение тоже может нести детективный подтекст.

Чтобы создать детектив, возьмите за основу приключение, основанное на событиях, и добавьте три дополнительных элемента: жертву, подозреваемых и улики.

Жертва

Подумайте, как жертва связана со злодеем. Вы можете создать сильный сценарий и без таких отношений, но именно раскрытие хитросплетений в отношениях между персонажами Мастера и выяснение мотива убийства делает детектив захватывающим. Случайное убийство тоже может быть таинственным, но ему не хватает эмоциональной составляющей.

Также подумайте о связи между жертвой и кем-то из искателей приключений. Верный способ вовлечь их в расследование — в том числе сделав их подозреваемыми — это сделать жертвой кого-то, с кем персонажи знакомы.

Подозреваемые

Ваш список персонажей должен включать в себя других персонажей, которые не совершали преступление, но имели мотивы, средства, или возможности сделать это. Подозреваемые могут быть

на виду или могут появиться в ходе расследования. Один из методов, часто используемый в детективах — это создать круг подозреваемых — ограниченное число лиц, чьё положение делает их единственными возможными подозреваемыми.

Хороший способ заставить игроков гадать, кто злодей, это сделать так, чтобы тайны были более чем у одного подозреваемого. Отвечая на вопросы искателей приключений, подозреваемый может проявить нервозность или попытаться лгать, несмотря на то, что он невиновен в преступлении. Тайные сделки, незаконные делишки, тёмное прошлое, или неконтролируемые пороки — недостатки, которые делают подозреваемых более интересными, чем персонажи, которым нечего скрывать.

Улики

Улики указывают на личность злодея. Бывают словесные улики, такие как заявления подозреваемых и свидетелей, которые помогают искателям приключений построить картину того, что произошло. Другие улики физические, такие как незаконченное сообщения, написанное кровью пострадавшего, безделушка, оставленная злодеем, или оружие, найденное в комнате подозреваемого.

Улики должны как-то связывать подозреваемого и преступление; как правило, они проливают свет на мотивацию подозреваемого, на его средства или возможности. Некоторые улики вовлекают невиновного подозреваемого, уводя искателей приключений в неправильном направлении. В конечном итоге они должны найти улики, ведущие в противоположном направлении, или найти доказательства невиновности подозреваемого.

Избыток улик в приключении лучше, чем их недостаток. Если искатели приключений разгадают тайну слишком быстро, вы можете почувствовать некоторое разочарование, но игроки испытают чувство удовлетворения от выполнения задания. Если же задание слишком трудное, игроки могут разочароваться. Искатели приключений могут пропустить некоторые улики, поэтому создайте улик с избытком, чтобы быть уверенным, что у игроков хватит информации для поимки злодея.

Интрига

Интрига — это приключение, основанное на событиях, которое закручено вокруг борьбы за власть. Интриги в большей степени распространены среди королевской знати, но борьба за власть может с лёгкостью разыграться и в торговых гильдиях, и в преступных синдикатах, и среди храмовников.

Вместо тёмных событий и злодейских заговоров, приключение в жанре интриги, как правило, вращается вокруг обмена услугами, восхождения и падения людей во власти и влиянии, и сладких речей дипломатии. Попытки принца унаследовать престол, стремление придворного стать правой рукой королевы и желание купца открыть торговый маршрут через вражеские земли — всё это сюжеты интриги.

Как и другие приключения, интрига работает только если игроки и их персонажи лично заинтересованы в каком-либо исходе. Если никому нет дела до того, кем является королевский камергер, или у кого есть право на вырубку в эльфийских лесах, то приключения, ставящие центром внимания такие темы, обречены на провал. Однако если знакомство с королевским камергером сулит персонажам возможность использовать королевских солдат для защиты своей крепости на границе, то заинтересованность игроков повысится.

Обычно искатели приключений оказываются втянутыми в интригу, когда они им нужно покровительство мощного существа, и они готовы оказать услугу в обмен, или когда заговоры властных ПМ встают на пути персонажей, добивающихся своих целей. Некоторые из целей для приключений на основе событий из этого раздела хорошо подходят для интриг. Если в вашем приключении герои должны раскрыть заговор, обсудить мирный договор или добиться помощи от правителя или совета, то вы играете в интригу.

Процесс создания интриги аналогичен созданию любого другого приключения на основе событий, с двумя основными различиями: как трактуются злодеи, и как персонажи могут получить влияние.

Злодеи

Некоторые интриги основываются на действиях всего одного злодея, например, дворянина, готовящего покушение на монарха. Тем не менее, интрига может иметь в себе несколько злодеев или вообще их не иметь.

Нет злодея. Некоторые интриги вращаются вокруг обмена услугами в отсутствие злодея. Для таких приключений пропустите шаги 1 и 2 процесса создания приключения на основе событий (злодей и действия злодея) и переходите прямо к целям искателей приключений в шаге 3. Выясните, почему искатели приключений участвуют в интригах, затем потратьте время на создание ПМ, с которыми им предстоит взаимодействовать.

Много злодеев. Некоторые интриги, напротив, предоставляют целых набор злодеев, каждый со своими целями, мотивами и методами. Искатели приключений могут быть вовлечены в дворцовые интриги, где дворяне борются за трон в результате внезапной смерти короля, или могут оказаться втянутыми в переговоры о перемирии в смертельной борьбе за сферы влияния среди гильдий воров. В таких случаях вам придётся потратить много времени на шаги 1 и 2, продумывая каждого из основных ПМ в качестве отдельного злодея со своими планами.

В шаге 5 вам будет нужно придумать реакции каждого злодея на потенциальные неудачи, с которыми они столкнуться во время приключения. Вам не потребуется тратить одинаковое время на детализацию реакций каждого злодея, так как многие из них, скорее всего, будут компенсировать или влиять друг на друга. Всякий раз, когда искатели приключений срывают планы одного злодея, они своими действиями могут помочь другому, продвигая сюжет вперёд независимо от того, как отреагирует первый злодей.

Очки влияния

В зависимости от сценария, вы, возможно, захотите отслеживать очки влияния отряда на разных ПМ или фракции, или даже отслеживать их отдельно для каждого персонажа.

Один из способов отслеживания очков влияния — это относиться к ним как к очкам вдохновения. Персонаж получает очки влияния в определённых ситуациях только по вашему желанию, а ввод таких очков в игру требует их траты. Персонаж может получить очки влияния по вашему усмотрению, например, помогая ПМ, продвигая дела организации, или демонстрируя свою силу и героизм. Как и с очками вдохновения, персонаж может потратить очки влияния, чтобы совершить с преимуществом бросок кости, связанной с этим влиянием.

Другой способ отслеживать очки влияния — это относиться к ним как к очкам славы (см. главу 1), позволяя персонажам получать славу при дворе и внутри различных ключевых фракций.

Основные события

Вы можете базировать всё своё приключение на основных событиях или использовать их, чтобы заинтересовать игроков. В таблице представлены несколько идей, но вы всегда можете создать собственное событие, основываясь на предложенных.

Основные события

к100	Событие
01–02	Введение в должность рыцаря или другого дворянина
03–04	Введение в должность священника
05–06	Выпуск курсантов или волшебников
07–08	Выступление артистов
09–10	Годовщина важного события
11–12	Годовщина правления монарха
13–14	Городской фестиваль
15–16	День аудиенции с королём
17–18	День поминовения былой трагедии
19–20	День рождения важного ПМ
21–22	Жестокое восстание
23–24	Заседание совета
25–26	Казнь
27–28	Королевский бал
29–30	Королевское обращение или прокламация
31–32	Коронация
33–34	Лунное затмение
35–36	Миграция чудовищ
37–38	Новолуние
39–40	Новый год
41–42	Освящение нового храма
43–44	Память солдат, погибших на войне
45–46	Парад планет
47–48	Планарное слияние
49–50	Подписание договора
51–52	Полнолуние
53–54	Помилование заключённого
55–56	Похороны
57–58	Появление кометы
59–60	Праздник урожая
61–62	Прибытие важного ПМ
63–64	Прибытие каравана или корабля
65–66	Прибытие марширующих модронов
67–68	Прибытие цирка
69–70	Равноденствие или солнцестояние
71–72	Рождение ребёнка
73–74	Свадьба или годовщина свадьбы
75–76	Святой день
77–78	Событие на арене
79–80	Солнечное затмение
81–82	Спортивное событие
83–85	Судебный процесс
86–88	Турнир
89–90	Фестиваль плодородия
91–92	Фестиваль середины зимы
93–96	Фестиваль середины лета
97–98	Шествие призраков
99–00	Совпадение двух событий (бросьте кость дважды, игнорируя выпадение «99» и «100»)

Усложнения

Иногда приключение оказывается не таким простым, как может показаться.

Моральный выбор

Если вы хотите, чтобы у персонажей возникли проблемы, которые не может решить никакое оружие или заклинания, то добавьте в приключение моральный выбор. Моральные сложности возникают, когда искатели приключений должны сделать один-единственный выбор, но этот выбор не будет простым.

Моральный выбор

к20	Дилемма
1–3	Дилемма с другом
4–6	Дилемма с союзником
7–10	Дилемма с уважением
11–16	Дилемма с честью
17–20	Дилемма со спасением

Дилемма с другом. ПМ, о котором заботится один или несколько членов отряда, может потребовать от персонажей невозможного. Любовные отношения могут требовать, чтобы персонаж отказался от опасного задания. Старый друг может умолять персонажей пощадить злодея, прося их не уподобляться врагу. Слабый ПМ может попытаться завоевать расположение персонажей, отправившись на самоубийственную, но важную для него миссию.

Дилемма с союзником. У искателей приключений больше шансов достигнуть своих целей с помощью двух лиц, чей опыт и знания для них необходимы. В то же время, эти два ПМ ненавидят друг друга и откажутся работать вместе, даже если судьба мира будет висеть на волоске. Искатели приключений должны выбрать одного из двух.

Дилемма с уважением. Два важных союзника дают искателям приключений противоречивые указания или рекомендации. Возможно, первосвященник советует персонажам пойти на мирные переговоры с воинственными эльфами, а воин-ветеран призывает доказать свою силу решительным первым ударом. Искатели приключений не могут выбрать оба варианта, а тот союзник, чей совет они проигнорируют, потеряет уважение к ним и больше не станет помогать.

Дилемма с честью. Персонаж вынужден выбирать между победой и кодексом чести. Паладин, давший Клятву Преданности, может осознать, что самый простой путь к успеху лежит через обман и хитрость. Верный священнослужитель может поддаться соблазну не повиноваться приказам своей веры. Если вы вводите такую дилемму в игру, не забудьте предоставить персонажу возможность искупить вину за нарушение присяги.

Дилемма со спасением. Искатели приключений должны выбрать между погоней за злодеем и спасением невинных. Например, они могут узнать, что злодей расположился неподалёку, но помимо этого они узнают, что часть его войск собирается идти в деревню и сравнять её с землёй. Персонажи должны выбрать между поимкой злодея и спасением невинных жителей деревни, некоторые из которых могут быть друзьями или членами семьи.

Сюжетные повороты

Сюжетные повороты могут сделать историю интересней и усложнить персонажам жизнь.

Сюжетные повороты

к10	Сюжетный поворот
1	Искатели приключений соревнуются с другими существами, у которых те же или противоположные цели.
2	Искатели приключений берут на себя ответственность за безопасность небоевого ПМ.
3	Искателям приключений запрещено убивать злодея, а злодей готов убить их без угрызений совести.
4	У искателей приключений есть лимит времени.
5	Искатели приключений получили ложную информацию.
6	Конечная цель приключения выполняет пророчество или предотвращает выполнение пророчества.
7	У искателей приключений есть две различные цели, но они могут выполнить только одну.
8	Достижение цели на руку злодею, но искатели приключений об этом не знают.
9	Для достижения цели искатели приключений должны сотрудничать с известным врагом.
10	Искатели приключений выполняют своё задание, находясь под магическим помешательством (например, заклинанием *обет*).

Побочные задания

Вы также можете добавить одно или несколько побочных заданий, которые на время уведут героев с главного сюжетного пути. Выполнять побочные задания не обязательно, но их успешное завершение может облегчить выполнение основного задания.

Побочные задания

к8	Побочное задание
1	Найти особый предмет, который, по слухам, находится в этом районе.
2	Вернуть украденный предмет, который сейчас находится в распоряжении злодея.
3	Получить информацию от ПМ, находящегося в этой области.
4	Спасти пленника.
5	Выяснить, что случилось с пропавшим ПМ.
6	Убить особое чудовище.
7	Выяснить природу и происхождение странного явления в этой области.
8	Обеспечить помощь персонажу или существу в этом районе.

Создание сцен

Сцены — это отдельные фрагменты в большой истории вашего приключения.

Во-первых, сцена должна быть интересной для игроков. Во-вторых, её проведение не должно вас обременять. Кроме того, хорошо продуманная сцена, как правило, имеет простую цель, а также некоторую связь с общей историей вашей кампании.

Сцена имеет один из трёх возможных исходов: персонажи достигли цели, персонажи частично достигли цели, или персонажи не достигли цели. В сцене должны учитываться все три возможности, а результат должен иметь такие последствия, чтобы игроки почувствовали, что их успехи и неудачи имеют значение.

Цели персонажей

Когда игроки не знают, что конкретно они должны делать в данной сцене, ожидание и волнение могут быстро перерасти в скуку и разочарование. Ясная цель уменьшает риск потерять интерес игроков.

Например, если общая история вашего приключения это поиски бесценной реликвии в отдалённом монастыре, то каждая сцена должна вводить меньшую цель, которая движет историю вперёд. Сцены во время путешествия могут содержать врагов, пытающихся украсть реликвию, или чудовищ, постоянно угрожающих монастырю.

Некоторые игроки создают свои собственные цели, и такое поведение следует поощрять. В конце концов, это ваша с игроками общая кампания. Например, персонаж может попытаться подкупить врагов, а не драться с ними, или погнаться за убегающим врагом, чтобы увидеть, куда он побежит. Игрокам, игнорирующим цели, придётся иметь дело с последствиями, которые являются ещё одним важным аспектом создания сцены.

Примеры целей

Следующие цели могут быть использованы в качестве основы для сцены. И хотя эти цели предназначены для одной сцены, вы всегда можете использовать одну и ту же цель в нескольких, объединяя их в большое препятствие, которое искатели приключений должны преодолеть.

Защитить ПМ или предмет. Персонажи должны выступить в качестве телохранителей или защитить некий предмет. Как усложнение, ПМ, которого охраняет отряд, может быть проклят, болен, склонен к приступам паники, слишком молод или слишком стар, чтобы сражаться, или может рисковать жизнью искателей приключений, принимая сомнительные решения. Предмет, который искатели приключений поклялись защищать, может быть разумным, проклятым, или трудно транспортируемым.

Остановить ритуал. Замыслы злобных культистов, злонамеренных колдунов и могущественных демонов часто связаны с ритуалами, которые нужно сорвать. Обычно персонажи, пытающиеся остановить ритуал, должны прорубать свой путь через орды злых приспешников. Как усложнение, в тот момент, когда персонажи прибывают на место, ритуал может быть уже близок к завершению, что накладывает ограничение по времени. В зависимости от ритуала, его завершение может иметь немедленные последствия.

Получить предмет. Искатели приключений должны заполучить определённый предмет в области сцены, желательно до окончания сражения. Как усложнение, враги хотят завладеть предметом так же сильно как искатели приключений, что заставляет обе стороны сражаться за него.

Пройти испытание. Искатели приключений должны пройти через опасную зону. Эта цель похожа на получение предмета, поскольку добраться до выхода более важно, чем убить противников в области. Временные ограничения добавят сложности, как и развилки, в которых персонажи могут заблудиться. Для большей сложности можно добавить ловушки, опасности, и чудовищ.

Скрытно пробраться. Искатели приключений должны пройти через область сцены так, чтобы их не обнаружили. Сложности могут возникнуть, если их заметят.

Убрать одну цель. Злодей окружён приспешниками, достаточно мощными, чтобы убить искателей приключений. Персонажи могут убежать и надеяться, что встретятся со злодеем в другой раз, или они могут попытаться пробить себе путь через приспешников. Как усложнение, приспешниками могут оказаться невинные существа под контролем злодея. Убийство злодея разрушит этот контроль, но до того времени искатели приключений должны выдержать атаки приспешников.

Установить мир. Персонажи должны убедить две противоборствующие группы (или их лидеров) завершить конфликт. Как усложнение, персонажи могут иметь врагов на одной или обеих противоборствующих сторонах, или кто-то может специально подстрекать конфликт для достижения своих собственных целей.

Создание боевой сцены

При создании боевой сцены отпустите своё воображение в свободное плавание и создайте что-то, что понравится вашим игрокам. Как только вы выясните детали, используйте этот раздел, чтобы настроить сложность сцены.

Сложность боевой сцены

Существует четыре категории сложности сцены.

Легко. Лёгкая сцена не потребует от персонажей больших затрат и не подвергнет их серьёзной опасности. Они могут потерять несколько хитов, но победа в любом случае гарантирована.

Средне. Средняя по сложности сцена, как правило, имеет один или два страшных момента для игроков, но персонажи должны одержать победу без потерь. Одному или нескольким из них, скорее всего, понадобится лечение.

Сложно. Сложная сцена может быть болезненна для искателей приключений. Слабые персонажи могут быть выведены из боя и есть шанс, что один или несколько героев умрёт.

Смертельно. Смертельная сцена может стать летальной для одного или нескольких персонажей. Группе потребуется хорошая тактика, иначе она рискует потерпеть поражение.

Пороговые значения опыта для определения уровня сложности

Уровень персонажа	Сложность сцены			
	Легко	Средне	Сложно	Смертельно
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1 100
6	300	600	900	1 400
7	350	750	1 100	1 700
8	450	900	1 400	2 100
9	550	1 100	1 600	2 400
10	600	1 200	1 900	2 800
11	800	1 600	2 400	3 600
12	1 000	2 000	3 000	4 500
13	1 100	2 200	3 400	5 100
14	1 250	2 500	3 800	5 700
15	1 400	2 800	4 300	6 400
16	1 600	3 200	4 800	7 200
17	2 000	3 900	5 900	8 800
18	2 100	4 200	6 300	9 500
19	2 400	4 900	7 300	10 900
20	2 800	5 700	8 500	12 700

Показатель опасности

При создании сцены или приключения, особенно на низких уровнях, будьте аккуратны при использовании чудовищ, чей показатель опасности выше, чем средний уровень группы. Такое существо одним действием может причинить достаточно урона, чтобы убить искателей приключений низкого уровня. Например, у огра показатель опасности 2, но он может убить волшебника 1 уровня с одного удара.

Кроме того, некоторые чудовища имеют умения, с которыми персонажам низкого уровня может быть трудно или невозможно соперничать. Например, у ракшаса показатель опасности 13, и он обладает иммунитетом к заклинаниям 6 уровня и ниже. У заклинателей 12 уровня нет заклинаний выше 6 уровня, что означает, что они не смогут повилять на ракшаса с помощью магии, и это ставит искателей приключений в невыгодное положение. Такая сцена будет значительно сложнее для группы, чем ожидается, если вы полагаетесь только на показатель опасности чудовища.

Определение сложности сцены

Используйте следующий метод, чтобы оценить сложность любой боевой сцены.

1. Определите пороговые значения опыта. Во-первых, определите пороговые значения опыта для каждого персонажа в отряде. Приведённая выше таблица содержит по четыре пороговых значения для каждой категории сложности. Используйте уровень персонажа, чтобы определить его пороговые значения. Повторите этот процесс для каждого члена отряда.

2. Определите пороговые значения опыта для всего отряда. Сложите пороговые значения опыта персонажей для каждой категории сложности сцены. Так вы определите пороговые значения опыта для всего отряда. В конечном итоге у вас получится четыре значения, по одному для каждой категории сложности сцены.

Например, если ваша группа состоит из трёх персонажей 3 уровня и одного 2 уровня, то итоговые пороговые значения опыта для всего отряда составят:

Легко: 275 (75 + 75 + 75 + 50)
Средне: 550 (150 + 150 + 150 + 100)
Сложно: 825 (225 + 225 + 225 + 150)
Смертельно: 1400 (400 + 400 + 400 + 200)

Запишите значения, ведь вы сможете использовать их для всех сцен в вашем приключении.

3. Сложите опыт за чудовищ. Сложите значения опыта для всех чудовищ в сцене. У каждого чудовища опыт указан в его блоке статистики.

4. Модифицируйте итоговый опыт для нескольких чудовищ. Если в сцене принимает участие больше одного чудовища, то примените множитель к итоговому опыту за них. Чем больше чудовищ в сцене, тем больше атак они совершат по персонажам в раунд, и тем опасней становится схватка. Чтобы правильно оценить сложность сцены, умножьте сумму опыта за всех участвующих чудовищ на значение, указанное в таблице множителей.

Например, если в сцене принимают участие четыре чудовища на общую сумму 500 опыта, вам нужно умножить опыт на 2 (взято из таблицы), и получится 1 000 опыта. Получившееся значение — это *не* то, сколько опыта герои получат за победу над чудовищами; получившееся значение служит для того, чтобы помочь вам точно оценить сложность сцены.

При осуществлении этого расчёта не учитывайте чудовищ, чей показатель опасности значительно ниже среднего показателя опасности других чудовищ в группе. Их стоит учитывать только если они вносят действительно весомый вклад в сложность сцены.

Множители

Количество чудовищ	Множитель	Количество чудовищ	Множитель
1	× 1	7–10	× 2,5
2	× 1,5	11–14	× 3
3–6	× 2	15 или больше	× 4

5. Сравните опыт. Сравните полученное значение опыта за чудовищ с пороговым значением опыта для всего отряда. Пороговое значение опыта, соответствующее модифицированной сумме опыта, определяет сложность сцены. Если совпадения нет, используйте ближайшее значение, не превышающее модифицированную сумму опыта.

Например, у сцены с одним медвежатником и тремя хобгоблинами модифицированная сумма опыта равна 1000, что делает её сложной сценой для отряда из трёх персонажей 3 уровня и одного

персонажа 2 уровня (для такого отряда значение сложной сцены равняется 825 опыта, а значение смертельной сцены равняется 1400 опыта).

Размер отряда

Предыдущие рекомендации основаны на том, что ваш отряд состоит из трёх-пяти искателей приключений.

Если группа состоит менее чем из трёх персонажей, используйте следующий по величине множитель из таблицы «множители». Например, применяйте множитель «1,5», когда персонажи сражаются с одним чудовищем, и множитель «5» для групп из пятнадцати и более чудовищ.

Если же группа состоит из шести или более персонажей, то используйте предыдущий по величине множитель из таблицы. Для одного чудовища используйте множитель «0,5».

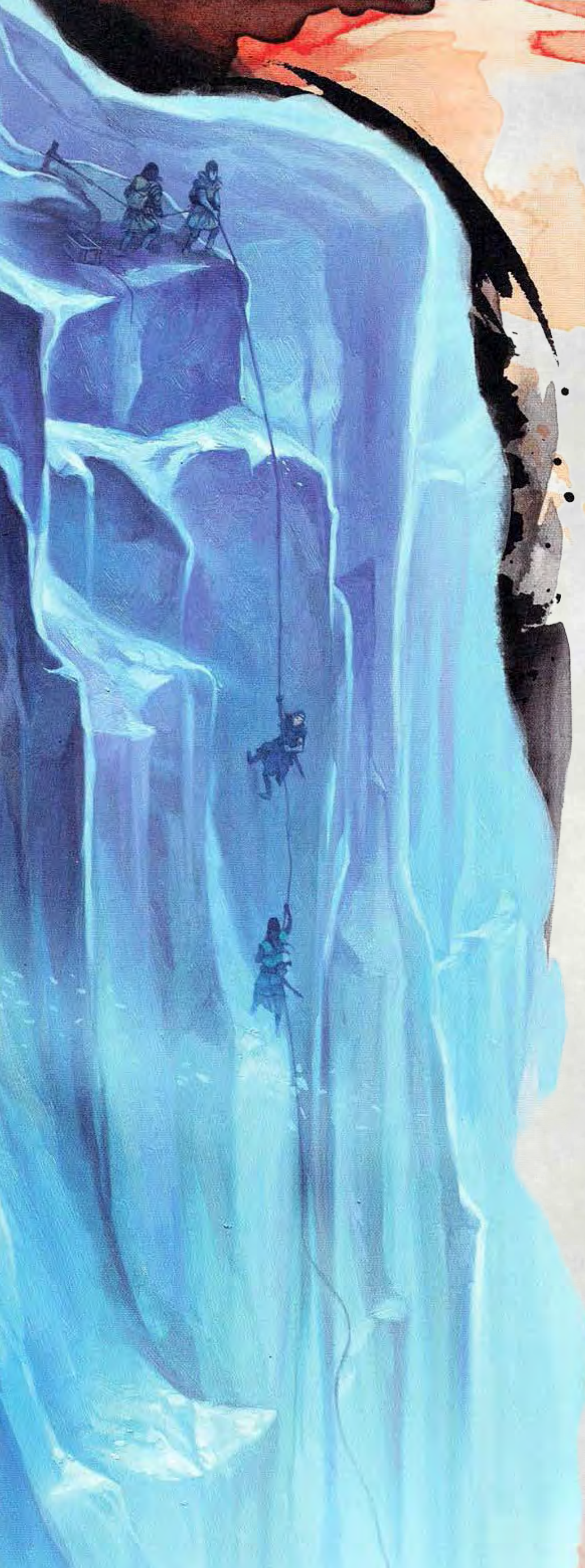
Составные сцены

Иногда в сцене принимают участие несколько врагов, но отряд искателей приключений не сталкивается с ними всеми сразу. Например, чудовища могут нападать на героев волнами. Чтобы определить сложность таких сцен относитесь к каждой её части или волне как к отдельной сцене.

Группа не сможет отдохнуть между частями составной сцены, поэтому они не смогут восстановить хиты и умения, требующие отдыха для перезарядки. Как правило, если модифицированная сумма опыта за чудовищ в составной сцене больше трети ожидаемого отрядом опыта за день приключений (см. ниже «день приключений»), то сцена будет сложнее, чем сумма её частей.

Создание сцен с учётом бюджета опыта

Вы можете создать сцену, если знаете её желаемую сложность. Пороговое значение опыта группы даёт вам бюджет опыта, который вы можете потратить на чудовищ, чтобы создавать лёгкие,



средние, сложные, и смертельные сцены. Просто помните, что группы чудовищ требуют гораздо больше опыта, чем показано в их базовых значениях (смотрите шаг 4).

Например, используя отряд из шага 2, вы сможете создать сцену средней сложности, убедившись, что модифицированная сумма опыта за чудовищ составляет как минимум 550 (пороговое значение опыта для сцены средней сложности) и не более чем 825 (пороговое значение опыта для сложной сцены). Одно чудовище с показателем опасности 3 (мантикора или совомед) стоит 700 опыта, поэтому в сцену можно добавить только одно такое чудовище. Если вы хотите пару чудовищ, каждое из них будет стоить уже в 1,5 раза больше его стоимости в опыте. Пара лютых волков (стоимостью 200 опыта каждый) в сумме дают 600 опыта, что делает их сценой средней сложности для отряда.

Чтобы облегчить задачу, приложение Б предоставляет список всех чудовищ из *Бестиария*, выстроенных в порядке увеличения показателя опасности.

День приключений

В обычных условиях и при средней удаче, большинство отрядов может пройти от шести до восьми средних или сложных сцен в день. Если в приключении задействованы более лёгкие сцены, то и пройдено будет больше. Обратная история со смертельными сценами, большое их количество никто не выдержит.

Подобно тому, как вы рассчитываете уровень сложности сцены, вы можете использовать значения опыта чудовищ и других противников в качестве ориентира при определении того, как далеко продвинется отряд.

Для каждого персонажа в отряде при помощи таблицы «опыт за день приключений» определите, сколько опыта персонаж планирует заработать за день. Сложите значения всех искателей приключений, чтобы получить общий опыт отряда за один день приключений. Так вы получите грубую оценку общего значения опыта для сцен, которые отряд сможет выдержать, прежде чем героям понадобится продолжительный отдых.

Опыт за день приключений

Уровень	Модифицированный опыт на персонажа	Уровень	Модифицированный опыт на персонажа
1	300	11	10 500
2	600	12	11 500
3	1 200	13	13 500
4	1 700	14	15 000
5	3 500	15	18 000
6	4 000	16	20 000
7	5 000	17	25 000
8	6 000	18	27 000
9	7 500	19	30 000
10	9 000	20	40 000

Короткий отдых

В целом, в течение полного приключений дня, отряду, скорее всего, понадобится взять два коротких отдыха, по одному на каждую треть пути.

Изменение сложности сцены

Сцена может быть легче или сложнее, в зависимости от места действия и ситуации.

Если персонажам что-то мешает, а их врагам — нет, увеличьте сложность сцены на один шаг (например, лёгкая станет средней). И наоборот, уменьшите сложность на один шаг, если у персонажей есть преимущество, которого нет у их врагов. Любые дополнительные преимущества или помехи меняют сложность сцены на один шаг в нужном направлении. Если персонажи имеют как преимущества так и помехи, то они компенсируют друг друга.

Ситуационные помехи включают следующее:

- Весь отряд застигнут врасплох, а враги — нет.
- У противника есть укрытие, а у отряда — нет.
- Персонажи не могут видеть врага.
- Персонажи каждый раунд получают урон от какого-то природного эффекта или магического источника, а их враги — нет.
- Персонажи висят на верёвке посреди большой отвесной скалы, прикованы к полу, или находятся в другой ситуации, которая серьёзно ограничивает их мобильность и делает их лёгкой добычей.

Ситуационные преимущества похожи на помехи, за исключением того, что они приносят пользу персонажам, а не врагу.

Интересные боевые сцены

Следующие особенности могут сделать сцену интереснее и напряжённей:

- Особенности местности, которые создают риск как для персонажей, так и для их противников, такие как ветхий верёвочный мост и лужи зелёной слизи
- Особенности местности, связанные с изменением высоты, такие как ямы, нагромождения пустых ящиков, карнизы и балконы
- Что-то, что подтолкнёт или заставит персонажей и их врагов передвигаться, например, бочонки с порохом или ловушка с кружащими пилами
- Враги в труднодоступных местах или в оборонительных позициях, так что персонажи-стрелки будут вынуждены передвигаться по полю боя
- Различные типы чудовищ, работающие сообща

Случайные встречи

Если персонажи исследуют дикую местность или подземелье, то они обязательно столкнутся с чем-то неожиданным. Случайные встречи являются одним из способов создания неожиданностей. Примеры таких сцен, обычно, представляются в виде таблиц. Чтобы определить, кого встретил отряд, бросьте кость и сверьтесь с таблицей.

Некоторые игроки и Мастера считают случайные встречи пустой тратой времени, но всё же хорошо продуманная случайная встреча может быть во многом полезна:

- **Создание срочности.** Искатели приключений не станут терять времени зря, зная, что угроза случайных встреч висит над их головами. Желание избежать блуждающих чудовищ стимулирует поиск безопасного места для отдыха (бросок игральной кости Мастером за ширмой стимулирует не хуже).
- **Создание атмосферы.** Появление тематически связанных существ в случайных встречах помогает создать последовательный тон и атмосферу в приключении. Например, таблица случайных встреч, наполненная летучими мышами, призраками, гигантскими пауками, и зомби создаёт чувство ужаса и подсказывает искателям приключений, что надо подготовиться к бою с ещё более могущественными существами ночи.
- **Вытягивание ресурсов персонажей.** Случайные встречи заставляют персонажей терять хиты и заклинания, делая их ослабленными и уязвимыми. Это создаёт напряжённость, так как игроки вынуждены принимать решения, основанные на том, что их персонажи не могут сражаться в полную силу.
- **Обеспечение помощи.** Некоторые случайные встречи могут принести персонажам выгоду вместо того, чтобы тормозить их или причинять им вред. Полезные существа или ПМ могут обеспечить искателей приключений полезной информацией или помощью, когда те нуждаются в этом больше всего.
- **Добавление интереса.** Случайные встречи могут раскрыть подробности о вашем мире. Они могут предвещать опасность или предоставлять подсказки, которые помогут искателям приключений подготовиться к будущим сценам.
- **Усиление темы кампании.** Случайные встречи могут напомнить игрокам о главных темах кампании. Например, если в вашей кампании идёт постоянная война между двумя народами, то вы можете спроектировать таблицы случайных встреч таким образом, чтобы они усилили вездесущую природу конфликта. На дружественной территории ваши таблицы могут включать в себя грязных военнослужащих, возвращающихся с войны, беженцев, спасающихся от сил вторжения, хорошо охраняемые караваны, полные оружия, и одиноких посыльных верхом на лошадях, отправляющихся на линию фронта. На враждебной территории таблицы могут включать в себя усеянные трупами поля битв, армии злых гуманоидов на марше и импровизированные виселицы с телами дезертиров.

Случайные встречи никогда не должны быть утомительными для вас и ваших игроков. У игроков не должно сформироваться впечатление, что случайные встречи тормозят их на пути к цели. Кроме того, вы не должны тратить время и отвлекаться на случайные встречи, которые не добавляют ничего к повествованию, или которые тормозят общий темп игры.

Не все Мастера любят использовать случайные встречи. При неправильном использовании они отвлекают и создают больше проблем, чем пользы. Если вы решили, что случайные встречи вам не подходят, то просто не используйте их.

Запуск случайных встреч

Если вы хотите, чтобы случайные встречи стали частью повествования, а не конкурировали с ним, то вы должны научиться аккуратно их размещать. Применяйте случайные встречи в следующих обстоятельствах:

- Игроки сходят с пути и замедляют игру.
- Персонажи остановились на короткий или продолжительный отдых.
- Персонажи совершают долгое и не насыщенное событиями путешествие.
- Персонажи обращают на себя слишком много внимания тогда, когда они должны оставаться в тени.

Проверка на случайные встречи

Вы можете сами решить, когда произойдёт случайная встреча, или предоставить это игральной кости. Проверки на случайные встречи можно устраивать раз в час, раз в 4 или 8 часов, раз в течение дня, или во время длительного отдыха.

Бросьте двадцатигранную кость (к20). Если выпало «18» или выше, то произойдёт случайная встреча. Затем сделайте ещё один бросок и сверьтесь с таблицей случайных встреч, чтобы определить, кого встретили искатели приключений; перебросьте, если результат броска не имеет смысла в текущих обстоятельствах.

Таблица случайных встреч может предоставляться вместе с готовым приключением, или вы можете использовать информацию в этой главе, чтобы создать свою собственную таблицу. Создание собственных таблиц — это лучший способ усилить тему и атмосферу вашей личной кампании.

Не каждая стычка с другим существом считается случайной встречей. Таблицы случайных встреч обычно не включают в себя прыгающих по кустам кроликов, бегающих по подземельям безобидных крыс, и обычных граждан, гуляющих по улицам города. Таблицы случайных встреч включают в себя события, которые двигают сюжет вперёд, предвосхищают важные элементы или темы приключения, и предоставляют интересные отвлечения.

Создание таблицы случайных встреч

Создать собственную таблицу случайных встреч просто. Определите, какие встречи могут произойти в данной части подземелья, а затем выясните вероятность их возникновения и упорядочьте результаты. Термин «встреча» в данном случае может означать одиночное чудовище или ПМ, группу чудовищ или ПМ, случайное событие (например, землетрясение), или случайное открытие (например, обугленное тело или сообщение, нацарапанное на стене).

Соберите встречи. После того как вы определились с локациями, по которым искатели приключений, скорее всего, пойдут, будь то дикая местность или подземелье, составьте список существ, которые могут там находиться. Если вы не уверены, каких существ можно добавить, то в приложении Б имеется список чудовищ, упорядоченный по типам местности.

Для фейских лесов вы можете создать таблицу, которая включает в себя кентавров, волшебных дракончиков, пикси, спрайтов, дриад, сатиров, мерцающих псов, лосей, совомедов, трентов, гигантских сов и единорогов. Если леса населяют эльфы, то также можно включить туда эльфов друидов и эльфов разведчиков. Возможно, гноллы угрожают лесам, так что добавление гноллов и гиен в таблицу станет сюрпризом для игроков. Другим забавным сюрпризом станет бродячий хищник, например, ускользающий зверь, который любит охотиться на мерцающих псов. В таблице можно также использовать несколько случайных встреч менее чудовищного характера, таких как роща сожжённых деревьев (дело рук гноллов), увитая плющом эльфийская статуя, и кусты светящихся ягод, которые делают существ невидимыми при поедании.

При выборе чудовищ для таблицы случайных встреч попробуйте представить себе, почему чудовища встречаются за пределами своих берлог. Что каждое чудовище тут делает? Патрулирует? Охотится? Ищет что-нибудь? Также определите, скрытно передвигается существо или нет.

Подобно спланированным сценам, случайные встречи более интересны, когда происходят в запоминающихся местах. Искатели приключений могут встретить единорога на лесной поляне или натолкнуться на гнездо пауков, прорубаясь через густой лес. Пересекая пустыню, персонажи могут найти населённый привидениями оазис или отвесную скалу, на которой обосновался синий дракон.

Вероятности. Таблица случайных встреч может быть создана по-разному, начиная от простого (бросок 1к6 для одной из шести возможных встреч) к сложному (бросьте процентную кость, скорректируйте время суток и сопоставьте полученное число с этажом подземелья). В представленной ниже таблице используется диапазон от 2 до 20 (всего девятнадцать записей), сгенерированный с помощью 1к12 + 1к8. Кривая вероятности гласит, что встречи в середине таблицы выпадают чаще, чем встречи, помещённые в начало или в конец таблицы. «2» или «20» довольно редко выпадают (шанс около 1 процента), а значения в диапазоне от «9» до «13» имеют шанс на выпадение чуть более 8 процентов.

Таблица случайных встреч в эльфийском лесах служит примером таблицы случайных встреч, которая реализует упомянутые выше идеи. Названия существ, выделенные **полужирным** шрифтом, ссылаются на блоки статистики из *Бестиария*.

Сложность случайных встреч

Случайные встречи не обязательно должны подходить по уровню сложности для искателей приключений, но уничтожить отряд, используя случайную встречу, считается дурным тоном, ведь игроки посчитают такую концовку неудовлетворительной.

Не все случайные встречи с чудовищами должны быть разрешены с помощью боя. Искатели приключений 1 уровня могут случайно встретить молодого дракона, кружащего над лесом в поисках еды, и если он увидит их, то персонажи должны иметь возможность спрятаться или откупиться за свою жизнь. Таким же образом, группа может столкнуться с гуляющим по холмам каменным великаном, но он может не иметь никакого желания кому-то вредить. Он вообще может попытаться скрыться от группы из-за своей затворнической натуры. Великан нападёт только на того, кто его раздражает.

Тем не менее, таблицы случайных встреч обычно включают в себя враждебных (хотя и не обязательно злых) чудовищ, которые предназначены для сражения. Следующие чудовища подходят под боевые задачи:

- Одно чудовище с показателем опасности, равным уровню отряда или ниже.
- Группа чудовищ
- со скорректированной суммой опыта, соответствующей сцене с лёгким, средним или сложным уровнем для отряда.

Встречи в эльфийском лесу

к12 + к8	Встреча
2	1 **ускользающий зверь**
3	1 **вожак стаи гноллов** и 2к4 **гнолла**
4	1к4 **гнолла** и 2к4 **гиены**
5	Роща сожжённых деревьев. Персонажи, исследующие область и преуспевшие в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 10, находят следы гноллов. Следование по следам в течение 1к4 часов приведёт к сцене с гноллами или нахождению мёртвых гноллов с эльфийскими стрелами, торчащими из их кишащих блохами трупов.
6	1 **гигантская сова**
7	Покрытая плющом статуя эльфийского божества или героя
8	1 **дриада** (50%) или 1к4 **сатира** (50%)
9	1к4 **кентавра**
10	2к4 **разведчиков** (эльфы). Один разведчик несёт рог и может им воспользоваться. Если в лесу раздаётся звук рога, то совершите бросок кости ещё раз. Если выпала встреча с чудовищами, то указанные чудовища прибудут через 1к4 минуты. Все кроме гноллов, гиен, совомедов и смещающихся зверей будут дружелюбно настроены по отношению к разведчикам.
11	2к4 **пикси** (50%) или 2к4 **спрайта** (50%)
12	1 **совомед**
13	1к4 **лосей** (75%) или 1 **гигантский лось** (25%)
14	1к4 **мерцающих псов**
15	Магический куст с 2к4 светящимися ягодами. Существо, съедающее ягоду, становится невидимым на 1 час, или пока не атакует или не использует заклинание. Если сорвать ягоду, то она потеряет свои магические свойства через 12 часов. Ягоды вырастают в полночь, но если собрать все ягоды с куста, то он перестанет быть волшебным, и на нём больше не будут расти ягоды.
16	Эльфийская мелодия, принесённая лёгким ветерком
17	1к4 оранжевых (75%) или синих (25%) **волшебных дракончиков**
18	1 **друид** (эльф). Друид изначально безразличен к отряду, но станет дружелюбным, если персонажи согласятся избавить лес от гноллов.
19	1 **трент**. Трент будет дружелюбным, если в группе есть хотя бы один эльф, или если группа сопровождается существом фейского происхождения. Трент будет враждебным, если персонажи несут открытый огонь. В других случаях трент будет безразличным, и не раскроет своё присутствие, когда персонажи будут проходить мимо.
20	1 **единорог**

Глава 4: Создание персонажей Мастера

ерсонажи Мастера это по определению персонажи, находящиеся под управлением Мастера. ПМ могут быть врагами или союзниками, простыми обывателями или уникальными чудовищами. Сюда же входят тавернщики, старые волшебники, живущие в башнях на окраинах городов, рыцари смерти, уничтожающие королевства, и драконы, считающие золотые монеты в своих логовах.

Эта глава покажет, как в вашей игре сделать персонажей Мастера живыми. Советы по созданию блока статистики как у чудовищ смотрите в главе 9.

Создание персонажей Мастера

Ничто так не оживляет приключения и кампанию как подборка хорошо проработанных персонажей Мастера. Однако, таким персонажам редко нужна глубина персонажей фильма или романа. Большая часть ПМ это статисты, а искатели приключений — настоящие звёзды.

Быстрое создание ПМ

Персонажу не нужны боевые характеристики, если он не представляет угрозы. Более того, большинству ПМ нужно всего лишь одно-два качества, чтобы быть запоминающимся. Например, игроки с лёгкостью запомнят рассудительного кузнеца с татуировкой чёрной розы на правом плече или ужасно одетого барда с разбитым носом.

Детализированные ПМ

Потратьте время на создание истории и характера персонажей, играющих важную роль в приключении. Основные элементы запоминающегося ПМ можно описать десятью предложениями:

- Занятие и история
- Внешность
- Характеристики
- Дарование
- Манеры
- Взаимодействие с другими
- Полезные знания
- Идеал
- Привязанность
- Слабость или тайна

Представленный ниже материал предназначен для гуманоидных ПМ, но вы можете самостоятельно добавить варианты и для чудовищ.

Занятие и история

Опишите одним предложением занятие ПМ и дайте краткое историческое замечание, намекающее на его прошлое. Например, ПМ мог служить в армии, сидеть в тюрьме за преступление, или искать приключения в прошлом.

Внешность

Опишите одним предложением самые заметные особенности внешности ПМ. Можете совершить бросок по таблице или самостоятельно выбрать подходящую особенность.

Внешность ПМ

к20	Особенность
1	Приметные украшения: серьги, ожерелье, диадема, браслеты
2	Пирсинг
3	Пышная или чужеземная одежда
4	Официальная, чистая одежда
5	Грязная и драная одежда
6	Заметный шрам
7	Отсутствующий зуб
8	Отсутствующий палец
9	Необычный цвет глаз (или глаза разного цвета)
10	Татуировки
11	Родинка
12	Необычный цвет кожи
13	Лысина
14	Борода или волосы, заплетённые в косы
15	Необычный цвет волос
16	Нервный тик
17	Приметный нос
18	Приметная осанка (прямая или скрюченная)
19	Невероятная красота
20	Невероятное уродство

Характеристики

Вы не должны определять для ПМ все характеристики — достаточно двух, тех, что выше и ниже среднего. Например, персонаж может быть невероятно сильным и тупым как пробка. Используйте эту информацию при описании ПМ.

Характеристики ПМ

к6	Высокая характеристика
1	Сила — сильный, мускулистый, крупный
2	Ловкость — стройный, ловкий, грациозный
3	Телосложение — выносливый, крепкий, здоровый
4	Интеллект — грамотный, образованный, любознательный
5	Мудрость — проницательный, набожный, внимательный
6	Харизма — убедительный, волевой, прирождённый лидер

к6	Низкая характеристика
1	Сила — слабый, щуплый
2	Ловкость — неуклюжий, угловатый
3	Телосложение — болезненный, бледный
4	Интеллект — глупый, недалёкий
5	Мудрость — забывчивый, рассеянный
6	Харизма — скучный, монотонный

Дарование

Опишите одним предложением, что особенного ваш ПМ может делать, хотя это и не обязательно. Совершите бросок по таблице или придумайте с её помощью что-нибудь своё.

Дарование ПМ

к20	Дарование
1	Играет на музыкальном инструменте
2	Свободно говорит на нескольких языках
3	Невероятно удачлив
4	Прекрасная память
5	Хорошо ладит с животными
6	Хорошо ладит с детьми
7	Прекрасно разгадывает загадки и головоломки
8	Прекрасно играет в одну игру
9	Может перевоплощаться в других
10	Красиво пишет
11	Красиво рисует
12	Красиво поёт
13	Может перепить любого
14	Прекрасный плотник
15	Отлично готовит
16	Отлично метает дротики и пускает блинчики по воде
17	Отлично жонглирует
18	Прекрасный актёр и знает, как использовать грим
19	Умелый танцор
20	Знает воровской жаргон

Манеры

Опишите одним предложением одну манеру, которая поможет игрокам запомнить ПМ. Совершите бросок по таблице или придумайте с её помощью что-нибудь своё.

Манеры ПМ

к20	Манеры
1	Склонен тихо петь, насвистывать или что-то мычать
2	Говорит рифмами или как-то причудливо
3	Тихий или громкий голос
4	Проглатывает слова, шепелявит или заикается
5	Чрезвычайно чётко проговаривает слова
6	Говорит очень громко
7	Шепчет
8	Использует помпезную речь или длинные слова
9	Часто использует неправильные слова
10	Часто клянётся или произносит пафосные фразы
11	Постоянно шутит или каламбурит
12	Часто предрекает неудачи
13	Нервно дёргается
14	Косоглазие
15	Глядит вдаль
16	Что-то жуёт
17	Ходит из угла в угол
18	Барабанит пальцами
19	Кусает ногти
20	Накручивает на палец волосы или дёргает бороду

Взаимодействие с другими

Опишите одним предложением, как ПМ взаимодействует с другими, используя при необходимости таблицу. Поведение ПМ может меняться, в зависимости от того, с кем он взаимодействует. Например, тавернщик может быть дружелюбен с гостями и груб с персоналом.

Особенности взаимодействия ПМ

к12	Особенность	к12	Особенность
1	Спорит	7	Честен
2	Высокомерен	8	Вспыльчив
3	Хвастается	9	Раздражителен
4	Груб	10	Нудный
5	Любознателен	11	Тихий
6	Дружелюбен	12	Подозрителен

Полезные знания

Опишите одним предложением, какие знания есть у ПМ, способные пригодиться персонажам игроков. ПМ может знать что-то банальное вроде лучшей гостиницы в городе или что-то важное, вроде улики, которая поможет раскрыть убийство.

Идеал

Опишите одним предложением идеал ПМ, способный подвигнуть его на значительный поступок. Персонажи игроков, узнавшие идеал ПМ, могут использовать его для влияния при социальном взаимодействии (описано в главе 8).

Идеал может быть связан с мировоззрением, как показано в приведённой таблице. Эти связи даны лишь для примера; например, у злого персонажа может быть идеал «красота».

Идеалы ПМ

к6	Добрый идеал	Злой идеал
1	Красота	Доминирование
2	Благотворительность	Жадность
3	Высшее благо	Мощь
4	Жизнь	Боль
5	Уважение	Кара
6	Самопожертвование	Резня

к6	Законный идеал	Хаотичный идеал
1	Общество	Перемены
2	Честность	Находчивость
3	Честь	Свобода
4	Логика	Независимость
5	Ответственность	Отсутствие ограничений
6	Традиции	Капризы

к6	Нейтральный идеал	Прочие идеалы
1	Равновесие	Стремление
2	Знание	Исследования
3	Сам живи и другим не мешай	Слава
4	Умеренность	Держава
5	Нейтральность	Искупление
6	Народ	Самопознание

Привязанность

Опишите одним предложением, какие существа, места или вещи особенно важны для ПМ. В таблица приводятся примеры обширными категориями.

Особенности привязанностей раскрыты в *Книге игрока*, и персонажи игроков, узнавшие привязанности ПМ, могут использовать их для влияния при социальном взаимодействии (описано в главе 8).

Привязанности ПМ

к10	Привязанность
1	Преданность выполнению личной цели
2	Защита близких членов семьи
3	Защита коллег или сограждан
4	Верность благодетелю, покровителю или работодателю
5	Одержимость романтическими чувствами
6	Желание попасть в особое место
7	Защита сентиментального сувенира
8	Защита ценного имущества
9	Желание отомстить
10	Совершите два броска, игнорируя результат «10»

Слабость или тайна

Опишите одним предложением слабость ПМ — какой-то элемент его личности или истории, который потенциально можно использовать против персонажа — или тайну, которую ПМ пытается скрыть.

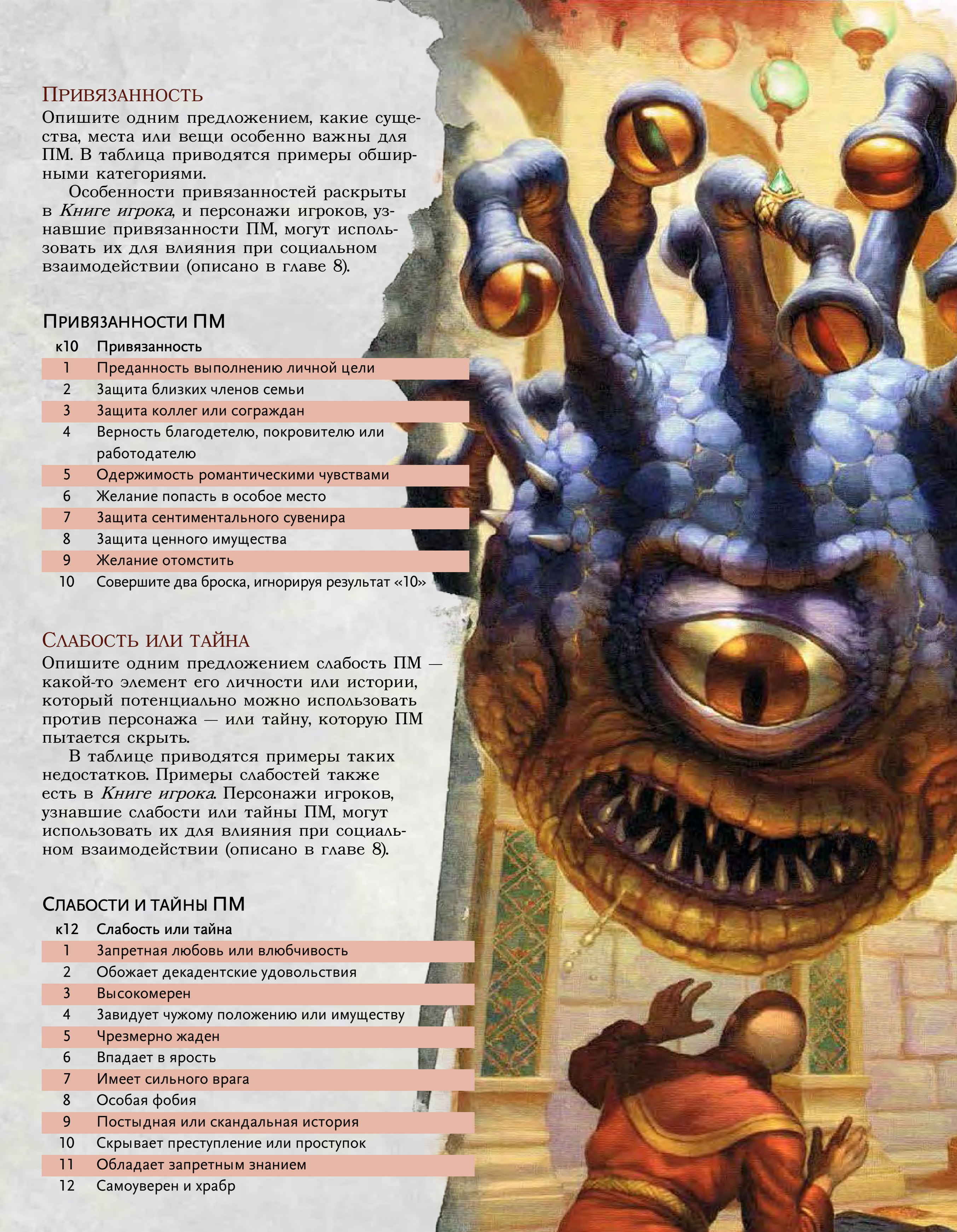
В таблице приводятся примеры таких недостатков. Примеры слабостей также есть в *Книге игрока*. Персонажи игроков, узнавшие слабости или тайны ПМ, могут использовать их для влияния при социальном взаимодействии (описано в главе 8).

Слабости и тайны ПМ

к12	Слабость или тайна
1	Запретная любовь или влюбчивость
2	Обожает декадентские удовольствия
3	Высокомерен
4	Завидует чужому положению или имуществу
5	Чрезмерно жаден
6	Впадает в ярость
7	Имеет сильного врага
8	Особая фобия
9	Постыдная или скандальная история
10	Скрывает преступление или проступок
11	Обладает запретным знанием
12	Самоуверен и храбр

Чудовища в качестве ПМ

Уникальные чудовища, играющие важную роль в приключении, заслуживают такого же внимания, что и гуманоидные ПМ, с манерами, идеалами, привязанностями, слабостями и тайнами. Если за преступной деятельностью в городе стоит злобоглаз, не стоит полагаться на один лишь *Бестиарий* для описания его внешнего вида и характера. Потратьте время, придумайте ему предысторию, отличительные черты и внешность, а самое главное, идеал, привязанность и слабость.



В качестве примера, рассмотрим Занатара, злобоглаза, ведущего преступную деятельность в городе Глубоководье. Шарообразное тело Занатара покрыто кожистой плотью, похожей на поверхность булыжника. Стебельки его глаз похожи на лапки насекомых, а на некоторые надеты магические кольца. Речь Занатара медленная и осторожная, и он предпочитает отворачивать центральный глаз от существа, с которым разговаривает. Как все злобоглазы, он считает других существ ниже себя, хотя и осознаёт полезность гуманоидных прислужников. Через канализацию под Глубоководьем Занатар может попасть практически в любое место города или под городом.

Идеал Занатара — жадность. Он жаждет заполучить мощные магические предметы и окружить себя золотом, платиной и драгоценными камнями. Он привязан к своему логову — проработанному комплексу пещер, вырытых между канализационных ходов Глубоководья — унаследованному от своих предшественников, и которое он ценит превыше всего. Его слабость — любовь к экзотическим удовольствиям: изысканной пище, ароматным маслам, редким специям и травам.

Вся эта информация позволит вам отыграть Занатара не как обычного злобоглаза. Точное описание характера этого существа сделает отыгрыш более запоминающимся и даст возможность сплести интересный сюжет.

Статистика ПМ

При определении игровой статистики ПМ у вас есть три варианта: дать ему только необходимые параметры, дать блок статистики чудовища или дать класс и уровни. Последние два варианта требуют дополнительных пояснений.

Использование блока статистики чудовища

Приложение Б *Бестиария* содержит многочисленные примеры ПМ, которые вы можете переделать под свои нужды, а в 9 главе этой книги предложено руководство по изменению характеристик и созданию новых блоков статистики.

Использование классов и уровней

Вы можете создать ПМ, как если бы он был персонажем игрока, используя правила из *Книги игрока*. Вы можете даже использовать лист персонажа для отслеживания важной информации о ПМ.

Классовые опции. В дополнение к классовым опциям из *Книги игрока*, для злых персонажей игроков и ПМ есть две дополнительных классовых опции: домен смерти для жрецов и клятвопреступник для паладинов. Обе опции описаны в конце этой главы.

Снаряжение. Большинству ПМ не нужен исчерпывающий список снаряжения. Враг, с которым предстоит сразиться, должен обладать оружием и доспехами, плюс имеющиеся у него сокровища, (включая магические предметы, которые могут пригодиться искателям приключений).

Показатель опасности. ПМ, созданному для сражения, нужен показатель опасности. Используйте правила из главы 9 по определению показателя опасности ПМ, как если бы это было обычное чудовище.

ПМ члены отряда

ПМ могут присоединиться к отряду, в надежде получить свою долю сокровищ, и будут наравне со всеми рисковать своей жизнью, или же они могут последовать за искателями приключений из-за верности, благодарности или любви. Таких ПМ можете контролировать вы, а можете передать контроль над ними игрокам. Даже если его действиями управляют игроки, вы отвечаете за то, чтобы персонаж выглядел реалистично, а не как слуга, которым игроки могут пользоваться как хотят.

ПМ, сопровождающие искателей приключений, действуют как часть отряда и получают полную долю опыта. При определении сложности боевой сцены (смотрите в главе 3) убедитесь, что учли и ПМ в отряде.

Низкоуровневые последователи

Ваша кампания может позволять персонажам игроков брать низкоуровневых ПМ в качестве последователей. Например, у паладина может быть паладин 1 уровня в качестве оруженосца, волшебник может принять волшебника 2 уровня в качестве ученика, жрец может взять (или ему могут назначить) жреца 3 уровня в качестве послушника, бард может взять барда 4 уровня в качестве помощника.

Одним из преимуществ этого в том, что у игроков будут запасные персонажи, если основные будут отдыхать, отойдут от дел или умрут. Одним из недостатков является то, что вам и игрокам придётся следить за большим количеством персонажей.

Поскольку низкоуровневые члены отряда будут получать полную порцию опыта, они будут получать уровни быстрее чем искатели приключений (преимущество обучения под руководством более опытных товарищей), и даже могут догнать их. Это также означает, что продвижение искателей приключений замедлится, так как они делятся опытом с персонажами, которые оказывают посильный вклад.

Сильные чудовища, представляющие умеренную угрозу для высокоуровневых персонажей, могут причинить такой урон, что мгновенно убьют или выведут из строя последователя низкого уровня. Предполагается, что искатели приключений будут тратить усилия и ресурсы по опеке низкоуровневых ПМ и будут их лечить.

ПМ как искатели приключений

Если у вас не набирается достаточно игроков для полноценного отряда, можете заполнить отсутствующие позиции персонажами Мастера. Эти ПМ будут с уровнем самого низкоуровневого искателя приключений в отряде и создаются (либо вами, либо игроками), используя правила создания персонажей и получения уровней из *Книги игрока*. Вам же будет проще, если игроки сами будут создавать и управлять этими персонажами поддержки.

Поощряйте достоверный отыгрыш игроками персонажей поддержки, с их особенностями характера, идеалами, привязанностями и слабостями, чтобы они не походили на бездушных болванчиков. Если вам кажется, что ПМ отыгрывается неудачно, можете перехватить управление, дать его другому игроку или просто заставить ПМ покинуть отряд.

Персонажей поддержки будет проще отыгрывать, если ограничить им выбор классовых опций. Отличными кандидатами на роль поддержки станут жрец с доменом Жизни, воин с архетипом Чемпион, плут с архетипом Вор или волшебник, специализирующийся на школе Воплощения.

Опциональное правило: Верность

Верность это опциональное правило, которое вы можете использовать для определения того, насколько далеко ПМ, ставший членом отряда, может пойти, чтобы защитить других членов отряда или помочь им (даже если они ему не нравятся). Если персонажа эксплуатируют или игнорируют, он скоро покинет отряд, а если ему спасают жизнь или у него есть единомышленники, он будет сражаться за товарищей до смерти. Верность можно просто отыгрывать, а можно симулировать этим правилом.

Показатель верности

Верность ПМ измеряется по шкале от 0 до 20. Максимальное значение верности равняется максимальному значению Харизмы среди всех членов отряда, а стартовый показатель равен половине этого значения. Если наивысшее значение Харизмы изменится (персонаж может умереть или покинуть отряд), измените показатель верности ПМ.

Отслеживание верности

Отслеживайте показатель верности ПМ тайком, чтобы игроки не знали, насколько предан им ставший членом отряда ПМ (даже если он находится под контролем игроков).

Показатель верности увеличивается на 1к4, если остальные члены отряда помогают ПМ выполнить цель, связанную с его привязанностями. Показатель верности также увеличивается на 1к4, если персонажи игроков обращаются с ним хорошо (например, дарят ему магическое оружие) или спасают его. Показатель верности ИП никогда не может подняться выше его максимального значения.

Если другие члены отряда ведут себя, противореча мировоззрению или привязанностям ПМ, уменьшите его показатель верности на 1к4. Уменьшите показатель верности на 2к4, если с персонажем плохо обращаются, обманывают его или подвергают опасности из чистого эгоизма.

ПМ, чья верность опустилась до 0, перестаёт быть предан отряду и может уйти. Показатель верности не может опускаться ниже 0.

ПМ с показателем верности 10 и выше будет рисковать жизнью и здоровьем за товарищей по отряду. Если показатель верности находится между 1 и 10, он колеблется. ПМ, чья верность опустилась до 0, не будет действовать в интересах отряда. Непокорный ПМ либо покидает отряд (нападая на персонажей, пытающихся его остановить), либо тайком вредит отряду.

Информаторы

Информаторы это персонажи с тесными связями с одним или несколькими персонажами игроков. Они не отправляются на поиски приключений, но могут предоставить информацию, слухи, помощь или профессиональный совет, безвозмездно или за плату. Некоторые предыстории в *Книге игрока* приводят примеры информаторов для начинающих искателей приключений, а позже, во время приключений, персонажи найдут более полезных информаторов.

Всё, что нужно для простого информатора, это имя и пара деталей, но потратьте время на создание дополнительных деталей, если информатор будет встречаться очень часто, особенно если он когда-нибудь станет союзником или врагом. Как минимум, продумайте цели такого информатора и то, как эти цели отразятся на игре.

Покровители

Покровитель это информатор, нанимающий искателей приключений, предоставляющий помощь или награду, а также дающий задания и зацепки для приключений. В большинстве случаев покровитель заинтересован в успехе искателей приключений, и его не нужно просить помогать.

Покровителем может быть отошедший от дел искатель приключений, ищущий молодых героев для уничтожения надвигающейся угрозы, или мэр, знающий, что городская стража не справится с драконом, требующим дань. Шериф становится покровителем, когда предлагает награду на кобольдов, терроризирующих пригород, равно как и дворянин, который хочет, чтобы его заброшенный особняк очистили от чудовищ.

Наёмники

Искатели приключений могут платить ПМ за оказание услуг в самых разных ситуациях. Информация о наёмниках есть в 5 главе *Книги игрока*.

Наёмные ПМ редко играют важную роль в приключении, и обычно не требуют глубокой проработки. Когда искатели приключений нанимают карету для перемещений по городу или им требуется передать письмо, кучер или посыльный будут наёмниками, и искатели приключений, скорее всего, не будут разговаривать с ними и даже не спросят их имя. Капитан корабля, везущего искателей приключений по морю, тоже является наёмником, но он по ходу приключения потенциально может стать союзником, покровителем или даже врагом.

Когда искатели приключений нанимают ПМ на долгий срок, добавьте стоимость его услуг к затратам на существование. Подробности смотрите в разделе «дополнительные расходы» 6 главы.

Статисты

Статисты это персонажи и существа на заднем фоне, с которыми персонажи взаимодействуют редко, если вообще замечают их.

Статисты могут занять более важные роли, если искатели приключений их заметят. Например, игрок может ухватиться за ваше описание проходящего мимо оборванца и попытаться завязать с ним беседу. Так статист внезапно становится центральной фигурой импровизированной ролевой сцены.

Если статисты будут использоваться, будьте готовы дать им на ходу имена и манеры. В крайнем случае, можете взять расовые имена из 2 главы *Книги игрока*.

Злодеи

Своими действиями злодеи создают героям работу. 3 глава поможет определить подходящего злодея для ваших приключений, а в этом разделе вы сможете снабдить их злобными планами, методами и уязвимыми местами. Можете черпать вдохновение в приложенных таблицах.

План злодея

к8	Задача и план	
1	*Бессмертие (к4)*	
	1	Заполучить легендарный предмет для продления жизни
	2	Стать богом
	3	Стать нежитью или получить молодое тело
	4	Украсть сущность планарного существа
2	*Богатство (к4)*	
	1	Контролировать природные ресурсы или торговлю ими
	2	Заключить брак по расчёту
	3	Разграбить древние руины
	4	Отбирать земли, товары или деньги
3	*Власть (к4)*	
	1	Завоевать регион или разжечь восстание
	2	Захватить контроль над армией
	3	Стать «серым кардиналом»
	4	Заслужить расположение правителя
4	*Влияние (к4)*	
	1	Получить важную должность или титул
	2	Победить в соревновании или турнире
	3	Получить расположение влиятельной личности
	4	Заполучить послушную марионетку во власти
5	*Волнения (к6)*	
	1	Выполнить апокалиптичное пророчество
	2	Воплотить мстительную волю божества или покровителя
	3	Разнести заразную болезнь
	4	Свергнуть правительство
	5	Вызвать природную катастрофу
	6	Полностью уничтожить родословную или клан
6	*Магия (к6)*	
	1	Получить древний артефакт
	2	Создать конструкт или магическое устройство
	3	Воплотить желания божества
	4	Предложить жертву божеству
	5	Контакт с утерянным божеством или силой
	6	Открыть врата в иной мир
7	*Месть (к4)*	
	1	Отомстить за унижение или оскорбление
	2	Отомстить за тюремное заточение или травму
	3	Отомстить за смерть любимой (-ого)
	4	Вернуть украденную вещь и наказать вора
8	*Страсть (к4)*	
	1	Продлить жизнь возлюбленной (-ого)
	2	Доказать свою любовь
	3	Воскресить или воссоздать любимую (-ого)
	4	Уничтожить соперников

Методы злодея

к20	Методы
1	*Боевые действия (к6)*
	1 Вторжение
	2 Засада
	3 Мятеж
	4 Наёмники
	5 Резня
	6 Терроризм
2	*Воровство или преступление против собственности (к10)*
	1 Браконьерство
	2 Грабёж на дороге
	3 Грабёж на улице
	4 Контрабанда
	5 Конфискация имущества
	6 Кража с взломом
	7 Мародёрство
	8 Поджог
	9 Фальсификация
	10 Шантаж или вымогательство
3	Дуэль
4	*Казнь (к8)*
	1 Жертвоприношение (живьём)
	2 Закапывание живьём
	3 Обезглавливание
	4 Повешение
	5 Распятие
	6 Сажание на кол
	7 Сожжение у столба
	8 Четвертование
5	*Клевета (к4)*
	1 Ложное обвинение
	2 Оскорбление
	3 Сплетни
	4 Унижение
6	Ложь или клятвопреступление
7	*Магические волнения (к8)*
	1 Иллюзии
	2 Контроль погоды
	3 Контроль сознания
	4 Нашествие привидений
	5 Оживление нежити
	6 Окаменение
	7 Призыв чудовищ
	8 Сделки с дьяволами
8	*Мошенничество (к6)*
	1 Забалтывание
	2 Разрыв контракта
	3 Мелкий шрифт условий
	4 Обман
	5 Самозванство или жульничество
	6 Шарлатанство или фокусы
9	Награды за голову или наёмные убийства
10	Нападения или избиения

к20	Методы
11	*Пленение или оказание давления (к10)*
	1 Взяточничество
	2 Заключение в тюрьме
	3 Заковывание в кандалы
	4 Запугивание в рамках закона
	5 Насильственная вербовка
	6 Обольщение
	7 Похищения
	8 Рабство
	9 Угрозы или притеснения
	10 Экспроприация имущества
12	*Политика (к6)*
	1 Геноцид
	2 Заговор
	3 Предательство или измена
	4 Увеличение налогов
	5 Угнетение
	6 Шпионаж
13	*Пороки (к4)*
	1 Азартные игры
	2 Наркотики или алкоголь
	3 Прелюбодеяние
	4 Совращение
14	Пренебрежение
15	Преследование
16	*Пытки (к6)*
	1 Дыба
	2 Кислота
	3 Клеймение
	4 Ослепление
	5 Порка
	6 Тиски для пальцев
17	*Религия (к4)*
	1 Ересь или культы
	2 Ложные боги
	3 Осквернение
	4 Проклятья
18	Самозванство или маскировка
19	*Сельскохозяйственная катастрофа (к4)*
	1 Болезнь растений
	2 Гибель урожая
	3 Голод
	4 Засуха
20	*Убийство (к10)*
	1 Наёмное убийство
	2 Каннибализм
	3 Расчленение
	4 Утопление
	5 Убийство электричеством
	6 Эвтаназия (насильственная)
	7 Болезнь
	8 Отравление
	9 Удар кинжалом в спину
	10 Удушение

Уязвимость злодея

к8	Уязвимость
1	В спрятанном предмете хранится душа злодея.
2	Сила злодея исчезнет, если смерть его возлюбленной будет отомщена.
3	Злодей слабеет в присутствии некоего артефакта.
4	Особое оружие причиняет злодею дополнительный урон.
5	Злодей будет уничтожен, если произнесут его настоящее имя.
6	Древнее пророчество или загадка раскрывают, как можно поразить злодея.
7	Злодей будет повержен, если его старый враг простит его злодеяния.
8	Злодей потеряет силу, если загадочная сделка, заключённая очень давно, будет выполнена.

Тайные уязвимости злодея

Поиск и использование уязвимостей злодея могут принести игрокам большую пользу, несмотря на то, что умный злодей попытается свои уязвимости скрыть. У лича, например, есть филактерий — магическое вместилище его души — который он очень хорошо прячет. Только уничтожив филактерий, персонажи гарантированно уничтожат лича.

Классовые опции злодея

Вы можете использовать правила из *Книги игрока* для создания ПМ с классами и уровнями, так же как создаются персонажи игрока. Представленные ниже классовые опции позволят создать два характерных злодейских архетипа: злого верховного жреца и злого рыцаря или антипаладина.

Домен смерти является дополнительным доменом для злых жрецов, а Клятвопреступник это альтернативный путь для согрешивших паладинов. Игроки могут выбирать эти опции только с вашего разрешения.

Жрец: Домен смерти

Домен смерти сфокусирован вокруг сил, причиняющих смерть, а также негативной энергии, создающей нежить. Такие божества как Чемош, Миркул и Ви Джас — покровители некромантов, рыцарей смерти, личей, владык мумий и вампиров. Боги домена смерти также воплощают убийство (Анубис, Баал и Пайремиус), боль (Иуз и Ловиатар), болезни и яды (Инкабулос, Талона и Моргион), а также подземный мир (Аид и Хель).

Заклинания домена смерти

Уровень жреца	Заклинания
1	*луч болезни, псевдожизнь*
3	*глухота/слепота, луч слабости*
5	*восставший труп, прикосновение вампира*
7	*защита от смерти, усыхание*
9	*облако смерти, преграда жизни*

Бонусное владение

Жрец, выбравший этот домен, на 1 уровне осваивает владение воинским оружием.

Жнец

На 1 уровне жрец изучает один заговор из школы Некромантии из списка любого класса. Когда этот жрец накладывает заговор школы Некромантии, в обычных условиях нацеливающийся только на одно существо, это заклинание может нацелиться на двух существ, находящихся в пределах дистанции и при этом в пределах 5 футов друг от друга.

Божественный канал: Касание смерти

Начиная со 2 уровня, жрец может использовать Божественный канал для уничтожения касанием чужой жизненной силы.

Когда жрец попадает по существу рукопашной атакой, он может использовать Божественный канал, чтобы причинить цели дополнительный урон некротической энергией, равный 5 + его удвоенный уровень жреца.

Неизбежное разрушение

Начиная с 6 уровня, способность жреца проводить негативную энергию улучшается. Урон некротической энергией, причиняемый заклинаниями жреца и Божественным каналом, игнорируют сопротивление урону некротической энергией.

Божественный удар

На 8 уровне жрец получает способность наполнять удары своего оружия некротической энергией. Один раз в каждый свой ход, когда жрец попадает по существу атакой оружием, он может причинить цели дополнительный урон некротической энергией 1к8. Когда он достигает 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Улучшенный жнец

Начиная с 17 уровня, когда жрец накладывает заклинание школы Некромантии с 1 по 5 уровень, нацеливающееся только на одно существо, это заклинание может нацелиться на двух существ, находящихся в пределах дистанции и при этом в пределах 5 футов друг от друга. Если заклинание уничтожает материальные компоненты, жрец должен предоставить по полному набору для каждой цели.

Паладин: Клятвопреступник

Клятвопреступник это паладин, нарушивший священную клятву и заимевший тёмные желания или ушедший на службу силам зла. Свет, когда-то горевший в его сердце, тухнет. Остаётся одна лишь тьма.

Чтобы стать Клятвопреступником, паладин должен быть злым и должен быть как минимум 3 уровня. Такой паладин заменяет умения, специфичные для его Священной клятвы умениями Клятвопреступника.

Заклинания Клятвопреступника

Клятвопреступник теряет ранее полученные заклинания клятвы, но на указанных уровнях паладина получает следующие заклинания:

Заклинания Клятвопреступника

Уровень паладина	Заклинания
3	*адское возмездие, нанесение ран*
5	*корона безумия, тьма*
9	*восставший труп, проклятие*
13	*смятение, усыхание*
17	*заражение, подчинение личности*

Божественный канал

Паладин-Клятвопреступник 3 уровня или выше получает следующие два варианта использования Божественного канала:

Контроль нежити. Паладин может действием выбрать целью одно существо-нежить, видимое им и находящееся в пределах 30 футов от него. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель должна повиноваться командам паладина в течение следующих 24 часов, или пока паладин не использует эту разновидность Божественного канала ещё раз. Нежить, чей показатель опасности равен уровню паладина или превышает его, обладает иммунитетом к этому эффекту.

Жуткий вид. Паладин может действием собрать все свои самые тёмные эмоции и выдать их вспышкой. Все существа на выбор паладина, находящиеся в пределах 30 футов от него, должны совершить спасбросок Мудрости, если они видят паладина. При провале цель становится испуганной паладином на 1 минуту. Если существо, испуганное этим эффектом, оканчивает ход более чем в 30 футах от паладина, оно может совершить ещё один спасбросок Мудрости для окончания на нём этого эффекта.

Аура ненависти

Начиная с 7 уровня, паладин, а также все исчадия и нежить в пределах 10 футов от него, получают бонус к броскам урона рукопашным оружием, равный модификатору Харизмы паладина (минимум +1). Существо может получать преимущество только одного такого умения за раз.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Сверхъестественное сопротивление

На 15 уровне паладин получает сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Жуткий лорд

На 20 уровне паладин может действием окружить себя аурой мрака, существующей 1 минуту. Эта аура уменьшает яркий свет в пределах 30 футов от паладина до тусклого света. Каждый раз, когда враг, испуганный паладином, начинает ход в этой ауре, он получает урон психической энергией 4к10. Кроме того, паладин и выбранные им существа, находящиеся в ауре, окутываются плотными тенями. Существа, полагающиеся на зрение, совершают с помехой броски атаки по существам, окутанным тенью.

Пока аура активна, паладин может в свой ход бонусным действием заставить теней в ауре атаковать одно существо. Паладин совершает по цели рукопашную атаку заклинанием. Ели атака попадает, цель получает урон некротической энергией 3к10 + модификатор Харизмы паладина.

Активировав ауру, паладин не может этого сделать ещё раз, пока не окончит продолжительный отдых.

Искупление Клятвопреступника

Если вы позволяете игроку выбрать опцию Клятвопреступник, вы можете позже позволить паладину искупить свою вину и снова стать настоящим паладином.

Паладин, желающий искупления, должен вначале избавиться от злого мировоззрения и продемонстрировать изменившееся мировоззрение словами и действиями. Сделав это, паладин теряет все умения Клятвопреступника и должен выбрать божество и священную клятву (с вашего разрешения, игрок может выбрать божество или священную клятву, отличающиеся от имеющихся изначально). Однако, паладин не получает классовые умения от священной клятвы, пока не выполнит опасное задание или испытание, назначенное Мастером.

Паладин, нарушивший священную клятву второй раз, может снова стать Клятвопреступником, но уже не может получить искупление.

Глава 5: Окружающая среда

Многие приключения в D&D привязаны к окружению подземелий. «Подземелье» это обширный термин, сюда входят огромные залы и склепы, подземные логова чудовищ, лабиринты со смертельными ловушками, естественные пещеры, протянувшиеся на мили, и разрушенные замки.

Однако не все приключения происходят в подземельях. Путешествие по Пустыне Одиночества или джунглям Острова Ужаса тоже может быть захватывающим приключением. На огромных просторах в небе парят драконы, ищущие добычу, орды хобгоблинов вырываются из крепостей, стараясь уничтожить соседей, огры отбирают у крестьян еду, а с верхушек деревьев спрыгивают чудовищные пауки.

В подземелье искатели приключений ограничены стенами и дверьми, а в дикой местности они могут идти практически в любом направлении. Отсюда и основное различие между подземельем и дикой местностью: в подземелье легче предсказать, куда пойдёт отряд искателей приключений, так как там у них меньше вариантов.

Деревни и города являются хранилищами цивилизации в опасном мире, но там тоже есть возможности для поиска приключений. Сцены с чудовищами маловероятны в черте города, но и там есть свои злодеи и опасности. Зло, ведь, принимает разные обличья, и городское окружение не всегда такое безопасное каким может показаться.

В этой главе приводится обзор этих трёх разновидностей окружающей среды, а также несколько необычных окружений, включая процесс создания локаций для приключения и множество таблиц для вдохновения.

Подземелья

Некоторые подземелья это старые крепости, заброшенные теми, кто их построил. Другие это естественные пещеры или жуткие логова отвратительных чудовищ. Они привлекают злые культы, племена чудовищ и отчуждённых существ. В подземельях также можно найти древние сокровища: монеты, самоцветы, магические предметы и прочие ценности, спрятанные во тьме и часто охраняемые ловушками или собравшими их здесь чудовищами.

Создание подземелья

Вознамерившись создать подземелье, подумайте о его отличительных качествах. Например, подземелье, которое служит крепостью хобгоблинам, будет отличаться от древнего храма, в котором обитают юань-ти. Этот раздел показывает процесс создания подземелья и насыщение его деталями.

Местонахождение подземелья

Используйте приведённую таблицу для определения местонахождения вашего подземелья. Можете совершить бросок костей, а можете выбрать вариант самостоятельно.

Местонахождение подземелья

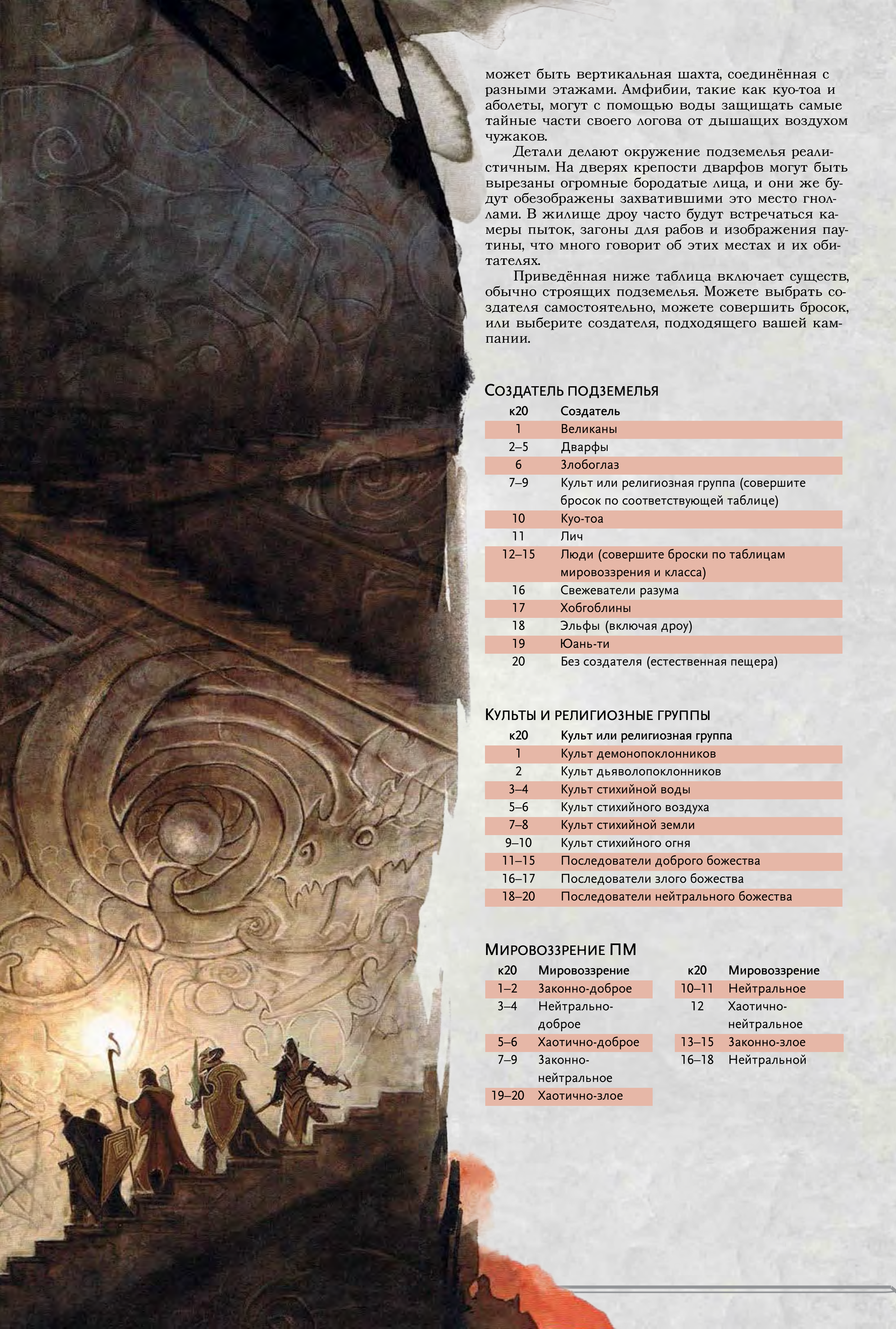
к100	Расположение
01–04	Здание в городе
05–08	Катакомбы или канализация под городом
09–12	Под сельским домом
13–16	Под кладбищем
17–22	Под разрушенным замком
23–26	Под разрушенным городом
27–30	Под храмом
31–34	В разломе
35–38	В скале
39–42	В пустыне
43–46	В лесу
47–50	В леднике
51–54	В овраге
55–58	В джунглях
59–62	В горном перевале
63–66	В болоте
67–70	Под столовой горой или на ней
71–74	В морской пещере
75–78	В нескольких соединённых столовых горах
79–82	На горной вершине
83–86	На возвышенности
87–90	На острове
91–95	Под водой
96–00	Совершите бросок по таблице «экзотические места»

Экзотические места

к20	Расположение
1	Среди ветвей дерева
2	Вокруг гейзера
3	За водопадом
4	Погребено камнепадом
5	Погребено песчаной бурей
6	Погребено вулканическим пеплом
7	Замок или здание, затонувшее в болоте
8	Замок или здание на дне карстовой воронки
9	Плавает в море
10	В метеорите
11	На демиплане или в карманном измерении
12	В области, разрушенной магической катастрофой
13	На облаке
14	В Стране Фей
15	В Царстве Теней
16	На острове в подземном море
17	В вулкане
18	На спине Громадного живого существа
19	Запечатано в магическом куполе из силового поля
20	Внутри *великолепного особняка Морденкайнена*

Создатель подземелья

Подземелье является отражением его создателя. В затерянном храме юань-ти, заросшем лианами, вместо лестниц могут быть наклонные трапы. В пещере, вырезанной лучом злобоглаза, стены могут быть неестественно гладкими, а в центре логова



может быть вертикальная шахта, соединённая с разными этажами. Амфибии, такие как куо-тоа и аболеты, могут с помощью воды защищать самые тайные части своего логова от дышащих воздухом чужаков.

Детали делают окружение подземелья реалистичным. На дверях крепости дварфов могут быть вырезаны огромные бородатые лица, и они же будут обезображены захватившими это место гноллами. В жилище дроу часто будут встречаться камеры пыток, загоны для рабов и изображения паутины, что много говорит об этих местах и их обитателях.

Приведённая ниже таблица включает существ, обычно строящих подземелья. Можете выбрать создателя самостоятельно, можете совершить бросок, или выберите создателя, подходящего вашей кампании.

Создатель подземелья

к20	Создатель
1	Великаны
2–5	Дварфы
6	Злобоглаз
7–9	Культ или религиозная группа (совершите бросок по соответствующей таблице)
10	Куо-тоа
11	Лич
12–15	Люди (совершите броски по таблицам мировоззрения и класса)
16	Свежеватели разума
17	Хобгоблины
18	Эльфы (включая дроу)
19	Юань-ти
20	Без создателя (естественная пещера)

Культы и религиозные группы

к20	Культ или религиозная группа
1	Культ демонопоклонников
2	Культ дьяволопоклонников
3–4	Культ стихийной воды
5–6	Культ стихийного воздуха
7–8	Культ стихийной земли
9–10	Культ стихийного огня
11–15	Последователи доброго божества
16–17	Последователи злого божества
18–20	Последователи нейтрального божества

Мировоззрение ПМ

к20	Мировоззрение
1–2	Законно-доброе
3–4	Нейтрально-доброе
5–6	Хаотично-доброе
7–9	Законно-нейтральное
10–11	Нейтральное
12	Хаотично-нейтральное
13–15	Законно-злое
16–18	Нейтральной
19–20	Хаотично-злое

Класс ПМ

к20	Класс	к20	Класс
1	Бард	12	Колдун
2	Варвар	13	Монах
3–4	Воин	14	Паладин
5–8	Волшебник	15–18	Плут
9	Друид	19	Следопыт
10–11	Жрец	20	Чародей

Предназначение подземелья

Если исключить вариант с естественной пещерой, подземелье строится и заселяется ради конкретной цели, влияющей на его воплощение и обустройство. Можете выбрать предназначение подземелья из таблицы, можете совершить бросок костей, а можете придумать свою собственную идею.

Предназначение подземелья

к20	Предназначение	к20	Предназначение
1–4	Крепость	13	Смертельная ловушка
5	Лабиринт	14–16	Храм или святыня
6–9	Логово	17	Хранилище сокровищ
10	Планарные врата	18–20	Шахта
11–12	Склеп		

Крепость. Подземелье-крепость это надёжная база для операций злодеев и чудовищ. Обычно ей управляет влиятельный индивидуум, такой как волшебник, вампир или дракон, и она крупнее обычного логова и устроена сложнее.

Лабиринт. Лабиринт предназначен для дезориентирования тех, кто входит в него. Некоторые лабиринты это хорошо придуманные препятствия, защищающие сокровище, а другие представляют собой испытание для пленников, которых в случае неудачи пожирают чудовища.

Логово. Логово это место, где живут чудовища. Обычно логовами являются руины и пещеры.

Планарные врата. Подземелья, построенные вокруг планарных порталов, часто искажены энергией, сочащейся из этих самых порталов.

Склеп. Склепы манят охотников за сокровищами, а также чудовищ, жаждущих получить кости мертвецов.

Смертельная ловушка. Такое подземелье создаётся с целью уничтожить существ, осмелившихся войти в него. Смертельная ловушка может охранять сокровище или безумного волшебника, а может манить искателей приключений с целью погубить, например, чтобы напитать филактерий лича.

Храм или святыня. Такое подземелье посвящено божеству или другой планарной сущности. Подземелье контролируется последователями и здесь же проводятся ритуалы.

Хранилище сокровищ. Такое подземелье, построенное для защиты важных магических предметов и материальных богатств, хорошо охраняется чудовищами и ловушками.

Шахта. Заброшенная шахта может быстро заполниться чудовищами, а забравшиеся глубоко шахтёры могут прорваться в Подземье.

История

В большинстве случаев, первоначальные строители подземелья уже сгинули, и вопрос о том, что с ними стало, может помочь понять текущее состояние подземелья.

Приведённая таблица указывает ключевые события, способные превратить исходную постройку в подземелье, пригодное для исследования искателями приключений. У чрезвычайно старых подземелий история может состоять из нескольких событий, и каждое будет как-то менять это место.

История подземелья

к20	Ключевое событие
1	Заброшено из-за заражения
2–5	Завоёвано налётчиками
6	Захвачено планарными существами
7–8	Исходный создатель всё ещё находится у власти
9	Проклято богами и заброшено
10	Произошло великое чудо
11–13	Покинуто создателями
14	Создатели уничтожены магической катастрофой
15	Создатели уничтожены междоусобным конфликтом
16–17	Создатели уничтожены природной катастрофой
18	Создатели уничтожены тем, что обнаружили здесь
19–20	Создатели уничтожены чужаками

Обитатели подземелья

После того как создатели подземелья исчезают, там может поселиться кто и что угодно. В подземелья стекаются разумные чудовища, безмозглые падальщики, хищники и их добыча.

Чудовища в подземелье это не просто набор случайных чудовищ, живущих бок о бок. Грибы, насекомые, падальщики и хищники могут сосуществовать в сложной экосистеме, наряду с разумными существами, отбивающими себе жилое пространство сражениями, переговорами или за счёт приказов свыше.

Персонажи могут проникнуть в подземелье, заключить союз с одной из фракций, или стравить фракции между собой, чтобы уменьшить общий уровень угрозы для себя. Например, в подземелье, населённом свежевателями разума и их гоблиноидными рабами, искатели приключений могут попробовать побудить гоблинов, хобгоблинов и медвежатников на поднятие восстания.

Фракции подземелья

Иногда подземелье находится под контролем одной группы разумных гуманоидов, такой как племя орков, захвативших пещерный комплекс, или толпа троллей, населивших руины на поверхности. В других случаях, особенно в больших подземельях, несколько групп существ делят общее пространство и соперничают за ресурсы.

Например, орки, обитающие в шахтах разрушенной цитадели дварфов, могут постоянно совершать налёты на хобгоблинов, удерживающих верхние этажи этой же цитадели. Свежеватели разума, основавшие колонию на нижних уровнях шахты, могут манипулировать ключевыми хобгоблинами, стараясь тем самым уничтожить орков. И в довершение ко всему, разведчики дроу могут наблюдать за свежевателями разума, намереваясь их убить, а потом поработить всех оставшихся существ.

Подземелье можно представить в виде серии сцен, где искатели приключений вышибают дверь за дверью и убивают всех, кто находится за ними. Однако изменения расклада среди группировок подземелья дают множество вариантов более утончённого воздействия. Обитатели подземелья могут заключать самые невероятные союзы, и искатели приключений могут стать джокером, способным изменить положение дел.

У разумных обитателей подземелья есть свои цели, будь то просто выживание или амбициозное желание захватить весь комплекс как первый шаг в основании своей империи. Такие существа могут первыми обратиться к искателям приключений с предложением союза, чтобы те не уничтожили их логово и помогли бороться с врагами. Создайте подробно прописанного лидера такой группировки, как описано в главе 4, дав ему черты характера, цели и идеалы. Затем с учётом их продумайте его реакцию на приход искателей приключений на его территорию.

Экология подземелья

У обитаемого подземелья есть своя экосистема. Живущим там существам нужно есть, пить, дышать и спать, так же как и существам на поверхности. Хищникам нужно искать добычу, а разумные существа ищут логово, в котором была бы лучшая комбинация воздуха, пищи, воды и безопасности. Помните об этих факторах, когда захотите создать реалистичное подземелье. Если в подземелье отсутствует внутренняя логика, искателям приключений будет сложно принять правильные решения.

Например, если персонажи найдут водоём с пресной водой в подземелье, они могут предположить, что существа, обитающие здесь, приходят сюда как на водопой. Искатели приключений могут организовать здесь засаду. Точно так же, запертые двери — или даже просто двери, требующие для открытия наличие руки — ограничивают перемещения некоторых существ. Если все двери в подземелье закрыты, игроки могут удивиться, как же здесь выжили ползающие падальщики или кровопийцы, которых они так часто встречают.

Сложность сцен

Вы можете увеличивать сложность по мере прохода искателей приключений вглубь подземелья, чтобы игра продолжала оставаться сложной, несмотря на рост уровней персонажей, или чтобы поддерживать напряжение. Однако этот подход делает подземелье однообразным. Гораздо лучше делать сцены с разной сложностью. Контраст между лёгкими и сложными, а также простыми и комплексными сценами поощряет персонажей применять разную тактику и делает сцены разнообразными.

Составление карты подземелья

Каждому подземелью нужна карта, изображающая его структуру. Его местоположение, создатель, предназначение, история и обитатели помогут создать отправную точку в создании карты. Если вам нужно дополнительное вдохновение, можете поискать карты, в большом количестве имеющиеся в Интернете, или даже использовать карты настоящих мест. В качестве альтернативы, можете позаимствовать карту в одном из опубликованных приключений или создать подземный комплекс случайным образом, используя таблицы из приложения А.

Размер подземелья может варьироваться от нескольких комнат разрушенного храма до огромного комплекса комнат и проходов, простирающихся на сотни метров во всех направлениях. Обычно цель искателей приключений находится максимально далеко от входа, заставляя идти дальше и дальше, в сердце комплекса.

Проще всего карту рисовать на миллиметровке, где каждая клетка представляет пространство 10 на 10 футов (если вы играете с миниатюрами, можете выбрать масштаб, где клетка представляет 5 квадратных футов, либо же рисуйте и общую карту и особую, укрупнённую карту отдельно для сражений). Когда вы рисуете карту, помните следующее:

- Асимметричные комнаты и раскладка карты делают подземелье менее предсказуемым.
- Думайте в трёх измерениях. Лестницы, пандусы, платформы, выступы, балконы, ямы и прочие изменения высоты делают подземелье более интересным, а боевые сцены — более сложными.
- Делайте подземелье старым и ветхим. Если не хотите подчеркнуть тот факт, что строители были невероятно опытными, можете разместить обвалившиеся проходы, отрезавшие ранее соединявшиеся части подземелья. Землетрясения в прошлом могут открыть разломы, разделить комнаты и коридоры, а также создать интересные препятствия.
- Внедряйте естественные элементы даже в рукотворные подземелья. Посреди крепости дварфов может течь подземный ручей, из-за которого комнаты будут разного размера и на разных уровнях, а также могут появиться мосты и водостоки.
- Делайте несколько входов и выходов. Ничто не даёт игрокам такого ощущения правильного выбора как наличие нескольких входов в подземелье.
- Добавьте потайные двери и комнаты, чтобы вознаградить игроков, потративших время на их поиски.

Если вам нужна помощь в создании карты подземелья, смотрите приложение А.

Особенности подземелья

Атмосфера и физические характеристики подземелий тоже очень разнообразны. В старом склепе могут быть каменные стены и покосившиеся деревянные двери, запах разложения и отсутствие источников света кроме тех, что принесут искатели приключений. У логова в вулкане могут быть гладкие каменные стены, двери из укреплённой магией латуни, запах серы и освещение от языков пламени.

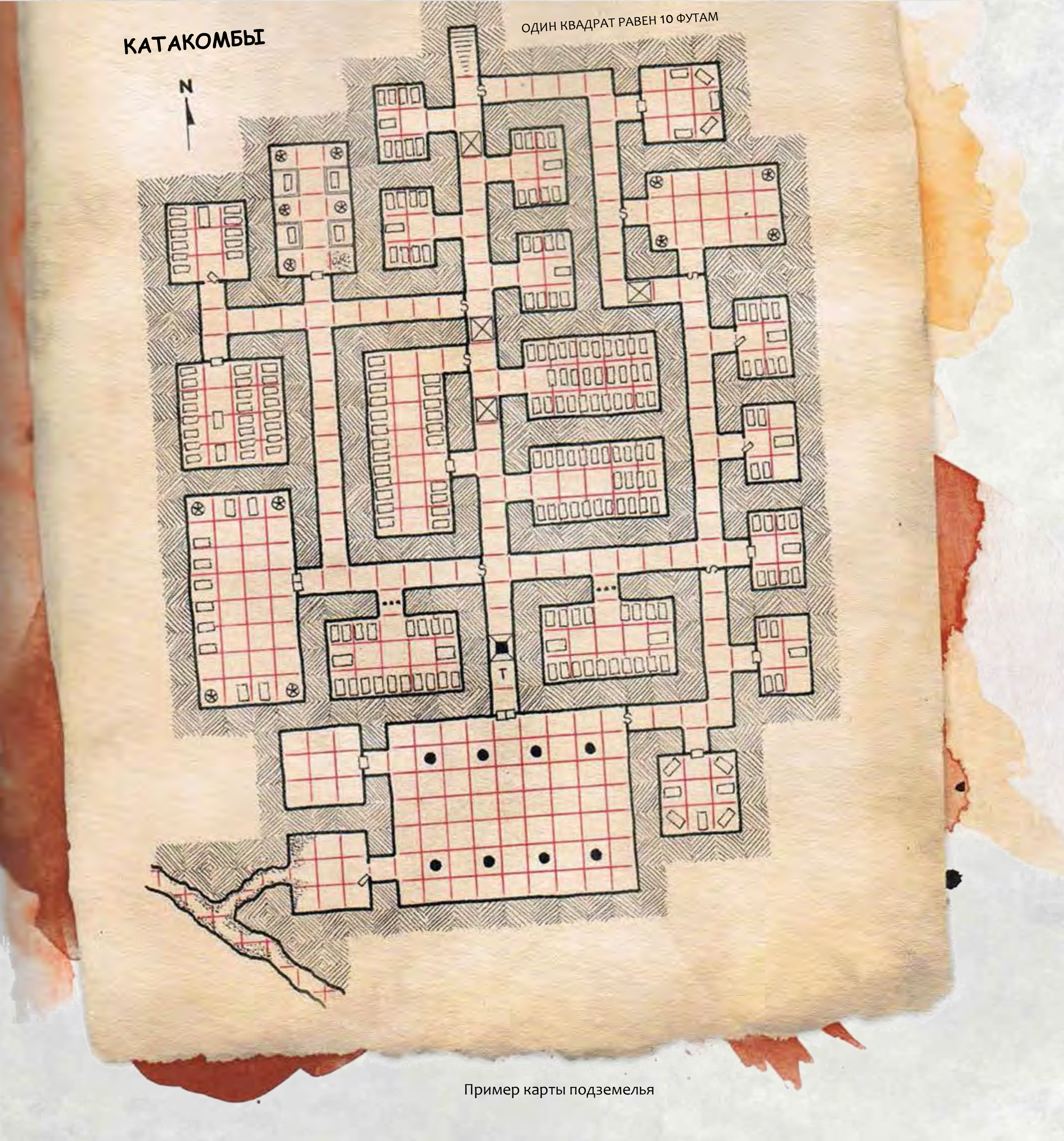
Стены

В некоторых подземельях стены сложены из камней. В других стены из сплошного камня, обтёсанного инструментами или промытого водой или лавой. В «подземельях» над уровнем земли стены могут быть из дерева или других материалов.

Иногда стены украшают росписью, фресками, барельефами и креплениями для освещения, такими как канделябры и кольца для факелов. В некоторых даже есть потайные двери.

Двери

Двери в подземелье могут быть встроены в арку или прямоугольный косяк. Они могут быть украшены изображениями горгулий или ухмыляющихся лиц, а могут быть покрыты знаками, намекающими на то, что находится за ними.



Пример карты подземелья

Заклинившие двери. Двери в подземельях часто заклинивают от того, что ими не пользуются. Открытие заклинившей двери требует успешной проверки Силы. В главе 8 есть руководство по определению Сл таких проверок.

Запертые двери. Персонажи без ключа от запертой двери могут вскрыть замок успешной проверкой Ловкости (для этого требуются воровские инструменты и навык владения ими). Они также могут выломать дверь успешной проверкой Силы, разнести её в щепки, причинив достаточно урона, или использовать заклинание *открывание* или подобную магию. В главе 8 есть руководство по определению Сл проверок и характеристик дверей и подобных предметов.

Запертые на засов двери. Запертая на засов дверь подобна запертой двери, за исключением того, что нет никакого замка, который можно было бы вскрыть, и дверь нормально открывается с запертой стороны, если действием вынуть засов из скоб по краям двери.

Потайные двери

Потайная дверь сконструирована так, чтобы сливаться с окружающей стеной. Иногда присутствие потайной двери выдают трещины в стене или царапины на полу.

Обнаружение потайной двери. Используйте пассивное значение Мудрости (Внимательность) для определения того, заметит ли кто-то из отряда дверь, не ища её активно. Персонажи также могут найти дверь, совершая активные поиски в месте, где замаскирована дверь, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность). Для определения Сл проверки смотрите главу 8.

Открывание потайной двери. После того как потайная дверь обнаружена, может потребоваться успешная проверка Интеллекта (Анализ), чтобы понять, как её открыть, если механизм не очевиден. Определите Сл, пользуясь указаниями из главы 8.

Если искатели приключений не могут понять, как открыть потайную дверь, всегда есть вариант её выломать. Считайте её просто запертой дверью, изготовленной из того же материала, что и окружающая стена, а указания по определению характеристик и Сл проверок есть в главе 8.

Скрытые двери

Скрытая дверь это обычная дверь, но скрытая из виду. Потайную дверь тщательно создают, стараясь, чтобы она сливалась с окружением, а скрытая дверь чаще всего заслонена чем-то обыденным. Она может быть закрыта гобеленом, замазана штукатуркой или (в случае скрытого люка) накрыта ковриком. Обычно для обнаружения скрытой двери проверки характеристик не требуются — нужно лишь посмотреть в правильном направлении и совершить нужные действия. Однако вы можете использовать пассивное значение Мудрости (Внимательность) персонажей, чтобы узнать, не заметит ли кто из них следы того, что гобелен или коврик недавно двигали.

Опускные решётки

Опускная решётка изготавливается из дерева или железа, и усиливается горизонтальными балками. Она блокирует проход, пока её не поднимут под потолок с помощью ворота и цепи. Главным преимуществом опускной решётки является то, что она, блокируя проход, не мешает стражникам наблюдать за охраняемой территорией и позволяет совершать через неё дальнобойные атаки и накладывать заклинания.

Подъём или опускание решётки воротом совершаются действием. Если персонаж не может дотянуться до ворота (обычно это происходит из-за того, что он находится по другую сторону решётки), подъём решётки или разгибание её прутьев требуют успешной проверки Силы. Сл проверки зависит от размера и веса решётки, а также толщины прутьев. Для определения Сл проверки смотрите главу 8.

Тьма и свет

По умолчанию в подземном комплексе, а также комнатах руин царит тьма, но в населённом подземелье могут быть источники света.

В подземных поселениях даже расы с тёмным зрением используют огонь для обогрева, приготовления пищи и обороны. Однако, не всем нужны тепло и свет. Искатели приключений должны принести свои источники света, если они отправляются в пыльный склеп, где на страже стоит только нежить, заброшенные руины, заселённые хищными чудовищами и слизями, или естественные пещеры, где живут безглазые существа.

Свет факела или фонаря поможет персонажам видеть на короткой дистанции, а вот другие существа источник света увидят с гораздо большего расстояния. Яркий свет в окружении полной тьмы виден с расстояния в несколько миль, хотя под землёй редко встретишь такие обширные открытые пространства. Более того, искатели приключений, использующие источники света, часто привлекают чудовищ, так же как элементы подземелья, излучающие свет (от фосфоресцирующих грибов до порталов) привлекают внимание искателей приключений.

Качество воздуха

Подземные туннели и руины на поверхности земли чаще всего представляют собой закрытое пространство с плохой вентиляцией. Вряд ли встретишь настолько герметичное подземелье, что искатели приключений будут испытывать трудности с дыханием, но атмосфера там часто тяжёлая и удушливая. Кроме того, запахи, заполняющие подземелье, ощущаются сильнее от неподвижной атмосферы.

Звуки

Закрытые подземелья хорошо отражают звук. Скрип открывающейся двери может эхом прокатиться на сотни футов по коридору. Более громкие звуки, такие как стук молотов в кузнице или шум сражения, могут быть слышны во всём подземелье. Многие существа, живущие под землёй, полагаются на звуки при поиске добычи, либо же становятся настороженными, когда слышат звуки вторгшихся искателей приключений.

Опасности подземелья

Описанные ниже опасности это всего лишь примеры того, что можно встретить под землёй и в других тёмных местах. Опасности подземелий функционируют подобно ловушкам, которые описаны в конце этой главы.

Обнаружение опасности. Для обнаружения опасности не требуется проверка, если она не скрыта. Опасность, похожую на что-то безобидное, например, слизь или плесень, можно правильно опознать успешной проверкой Интеллекта (Природа). Используйте советы из главы 8 для определения Сл проверок обнаружения и определения опасности.

Степень опасности. Для того чтобы определить смертоносность опасности по отношению к персонажам, представьте её в качестве ловушки и сравните причиняемый ей урон с уровнем отряда, используя таблицу «урон в зависимости от уровня» ниже в этой главе (эта таблица также присутствует в главе 8).

Жёлтая плесень

Жёлтая плесень растёт в тёмных местах, и один участок покрывает квадратную площадь с длиной стороны 5 футов. Если к плесени прикоснуться, она испускает облако спор, заполняющее куб с длиной ребра 10 футов, исходящий от плесени. Все существа в области спор должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они получат урон ядом 11 (2к10) и станут отравленными на 1 минуту. Будучи отравленными этими спорами, существо получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Солнечный свет или любой урон огнём мгновенно уничтожает один участок жёлтой плесени.

Зелёная слизь

Эта кислотная слизь пожирает при контакте плоть, органические материалы и металл. Она ярко-зелёного цвета, мокрая и склизкая, может покрывать пол, стены и потолок.

Участок зелёной слизи покрывает квадратную площадь с длиной стороны 5 футов, обладает слепым зрением в пределах 30 футов и падает со стен и потолка, если замечает под собой движение. Другими способами перемещения она не обладает. Существо, знающее о присутствии слизи, может избежать прикосновения к ней, совершив успешный спасбросок Ловкости со Сл 10. Никак иначе от падающей слизи не защититься.

Существо, вступившее в контакт с зелёной слизью, получает урон кислотой 5 (1к10). Существо получает этот же урон каждый раз в начале каждого своего хода, пока слизь не будет соскоблена или уничтожена. Дереву и металлу слизь каждый раунд причиняет урон кислотой 11 (2к10), и немагическое деревянное или металлическое оружие или инструмент, использованные для соскабливания слизи, фактически, уничтожаются.

Солнечный свет, все эффекты, лечащие болезни, а также эффекты, причиняющие урон излучением, огнём или холодом, уничтожают участки зелёной слизи.

Коричневая плесень

Коричневая плесень питается теплом, вытягивая его из всего, что её окружает. Обычно коричневая плесень покрывает квадратную площадь с длиной стороны 10 футов, и в пределах 30 футов от неё всегда стоит прохлада.

Когда существо впервые за ход оказывается в пределах 5 футов от плесени или начинает здесь ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 12, получая урон холодом 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Коричневая плесень обладает иммунитетом к огню, и если в пределах 5 футов от плесени окажется источник огня, она мгновенно выпускает отростки в сторону этого источника, и покрывает дополнительную квадратную площадь с длиной стороны 10 футов (с источником огня в центре). Коричневая плесень, ставшая целью эффекта, причиняющего урон холодом, мгновенно уничтожается.

Паутина

Гигантские пауки ткут толстую липкую паутину в проходах и на дне ям, чтобы ловить добычу. Эти заполненные паутиной участки являются труднопроходимой местностью. Более того, существа, впервые за ход входящие в пространство с паутиной, или начинающие там ход, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе они станут опутанными паутиной. Опутанное существо может действием попытаться высвободиться, если преуспеет в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 12.

У каждого куба с длиной ребра 10 футов гигантской паутины КД 10, 15 хитов, уязвимость к огню и иммунитет к дробящему, колющему урону и урону психической энергией.

Дикая местность

Между подземельями и поселениями мира вашей кампании лежат луга, леса, пустыни, горные цепи, океаны и прочие участки дикой местности, по которым можно перемещаться. Процесс создания реалистичной дикой местности может стать интересной частью игры, как для вас, так и для ваших игроков. При этом существует два подхода.

Подход с перемоткой путешествий

Иногда пункт назначения куда важнее самого путешествия. Если переход по дикой местности нужен для того, чтобы персонажи попали туда, где начнутся настоящие приключения, опишите кратко само путешествие, не совершая в процессе его проверки на то, будут ли происходить дополнительные сцены. Так же как в фильмах используют монтаж, чтобы не показывать долгие, хотя и трудные путешествия, вы можете парой фраз описать путешествие по дикой местности, чтобы игроки поняли, что произошло, и перешли к действиям.

Опишите путешествие как вам хочется, но помните о стремлении персонажей идти вперёд. «Вы прошли несколько миль и не встретили ничего интересного» звучит неплохо, но это менее интересно чем «Вы идёте на север под мелким моросящим дождиком. Примерно в полдень вы остановились отдохнуть под одиноким деревом. Там плут нашёл небольшой камень, похожий на ухмыляющееся лицо, но в целом ничего необычного не происходит». Секрет в том, что надо сосредоточиться на деталях, усиливающих нужный настрой, а не описывать всё подряд до последней травинки.

Обращайте внимание на необычные особенности местности: водопады, каменные выступы, с которых открывается захватывающий вид над макушками деревьев, участки горелого или вырубленного леса, и так далее. Опишите также приметные запахи и звуки, такие как рык далёкого чудовища, запах горящей древесины или аромат цветов в эльфийском лесу.

В дополнение к выразительному описанию, визуальные картины помогут лучше понять, как проходило путешествие персонажей. Поиски в Интернете могут дать вам захватывающие ландшафты (кстати, можете искать именно по этой фразе), как реальные, так и фантастические. Путешествие должно напомнить игрокам, что их персонажи находятся в фэнтезийном мире. Периодически разбавляйте описания магическими элементами. В лесу могут жить крохотные дракончики вместо птиц, а деревья могут быть увешаны огромной паутиной или в них может течь жуткий светящийся зелёным сок. Используйте такие элементы аккуратно; чрезвычайно чужеродный ландшафт может нарушить погружение игроков в мир. Одного фантастического элемента среди обычного во всех других отношениях ландшафта будет вполне достаточно.

Используйте ландшафт для установки настроения и тона вашего приключения. В одном лесу тесно растущие деревья могут кронами отрезать свет и словно бы следить за проходящими мимо искателями приключений. В другом солнечный свет может играть на каждом листике лиан, обвивающих стволы деревьев. Признаки разложения — трухлявые деревья, дурно пахнущая вода и камни, поросшие скользким коричневым мхом — могут быть сигналом, что искатели приключений подобрались к месту злой силы, которое либо является их пунктом назначения, либо может подсказать, какие опасности стоит ожидать.

У разных мест могут быть свои уникальные особенности. Например, в Лесу Духов и Паучьей Роще могут расти разные деревья, может быть разная флора и фауна, разная погода и разные таблицы случайных встреч.

И наконец, переход по дикой местности можно описать красочнее, если обратить внимание на погоду. «Следующие три дня вы идёте по болоту» звучит не так эффектно как «Следующие три дня вы с трудом продираетесь сквозь грязь глубиной по колено — первые два дня и ночь под проливным дождём, и ещё один день под палящим солнцем, сопровождаемые роем голодных насекомых».

Подход с описанием каждого часа

Иногда путешествие заслуживает такого же внимания, что и пункт назначения. Если особенности самого путешествия занимают в вашем приключении важное место, и вы не хотите их опускать, простого описания путешествия будет мало; вам понадобится знать походный строй отряда и держать под рукой готовые сцены.

Пусть игроки определят свой походный строй (подробности в *Книге игрока*). Персонажи в первом ряду и те, кто отвечают за ориентирование, первыми могут заметить достопримечательности и особенности местности. Персонажи в последнем ряду обычно отвечают за то, чтобы к отряду никто не подкрался сзади. Поощряйте персонажей в средних рядах делать что-нибудь, а не просто слепо следовать за теми, кто идёт впереди. В *Книге игрока* приводятся варианты действий, такие как рисование карты и сбор еды.

Путешествие по дикой местности это обычно комбинация из запланированных и случайных сцен. Для запланированных сцен могут потребоваться карты мест, где они происходят, например, руины, мост через пропасть или какое-то другое запоминающееся место. Случайные сцены обычно не так сильно привязаны к конкретным местам. Чем меньше сцен вы подготовите заранее, тем больше придётся полагаться на случайные сцены, чтобы путешествие было интересным. Смотрите в главе 3 советы по созданию таблиц случайных встреч и определению того, когда совершать проверки.

Чтобы сцены в дикой местности не стали скучными, убедитесь, что они начинаются и заканчиваются по-разному. Другими словами, если дикая местность это сцена, а приключение — постановка, продумайте для каждой сцены свои декорации, и попытайтесь поставить их так, чтобы они отличались друг от друга, а игрокам было интересно. Если в одном случае на отряд нападают спереди, в следующий раз на них могут напасть сверху или сзади. Если в сцене присутствуют скрытные и осторожные чудовища, персонаж, заботящийся о вьючных животных отряда, может первым узнать о присутствии чудовищ, когда пони занервничает и начнёт махать хвостом. Если в сцене присутствует шумное чудовище, у отряда может появиться возможность спрятаться или организовать засаду. Одна группа чудовищ может напасть, только лишь увидев искателей приключений, а другая может позволить пройти мимо, если им дадут еду.

Награждайте игроков за поиски во время путешествия, подбрасывая то, что можно обыскать. Сломанные статуи, следы, заброшенные стоянки и прочие находки сделают ваш мир реалистичнее и могут намекнуть на предстоящие сцены или события, либо же предоставить зацепки для будущих приключений.

Путешествие по дикой местности может занять несколько игровых собраний. С другой стороны, если путешествие занимает много времени, но сцен там нет, используйте подход с перемоткой путешествий, чтобы заполнить разрыв между сценами.

Составление карты дикой местности

В противоположность подземелью, дикая местность предлагает бессчётное множество вариантов. По бездорожной пустыне или открытому пастбищу искатели приключений могут перемещаться в любом направлении, так как же вам, Мастеру, разобраться со всеми возможными местами и событиями, которые могут произойти в глуши? Что, если вы придумаете сцену в оазисе посреди пустыни, а персонажи пройдут мимо, сбившись с пути? Как избежать скучного перехода по каменной пустоши, в которой ничего не происходит?

Один из вариантов решения данной проблемы — считать дикую местность аналогом подземелья. Даже в самой дикой глуши есть более удобные для перемещения участки. Дороги редко идут прямо — они повторяют контур местности, следуя по самым ровным или удобным местам. Долины и горные хребты направляют путников в определённом направлении. Горные гряды формируют барьеры, пройти через которые можно только по далёкому перевалу. Даже в бездорожной пустыне есть наиболее предпочтительные маршруты, так как исследователи и погонщики караванов знают места, где почва под ногами твёрже, чтобы не идти по песку.

Если отряд сходит с тропы, вы можете переместить запланированные сцены в другое место, чтобы потраченное на подготовку время не было потрачено зря.

В главе 1 описываются основы создания карт дикой местности с тремя разными масштабами, которые помогут вам создать стартовый регион кампании и всю остальную карту. Работая с масштабом области (1 гекс = 1 миля), подумайте об особенностях местности — дорогах, проходах, горных хребтах и долинах — которые могут направлять перемещение персонажей по карте.

Перемещение по карте

Повествуйте о перемещении по дикой местности с уровнем детализации, соответствующим используемой карте. Если вы описываете каждый час путешествия по карте с масштабом области (1 гекс = 1 миля), можете описывать все встреченные поселения. На этом масштабе можете предположить, что персонажи встречают примечательное место при входе в новый гекс, если только это место не скрыто. Персонажам при этом не обязательно оказываться у дверей разрушенного замка, но они могут находить старые дороги, окружающие руины и прочие знаки присутствия чего-то интересного.

Если вы отслеживаете многодневное путешествие по карте с масштабом королевства (1 гекс = 6 миль), не беспокойтесь о деталях, слишком мелких для такой карты. Игрокам достаточно знать, что на третий день путешествия они пересекли реку, потом дорога пошла в гору, и через два дня они достигли горного перевала.

Особенности дикой местности

Карта не будет полной без поселений, крепостей, руин и прочих мест, которые достойны исследования. Дюжины таких мест, распределённых по области примерно 50 миль в поперечнике, будет достаточно.

Крепости

Крепости защищают местное население в лихие времена. Количество крепостей зависит от общества, населения, стратегической важности, уязвимости, а также богатства региона.

Логова чудовищ

В области примерно 50 миль в поперечнике может находиться примерно шесть логовищ, но не более одного хищника верховного порядка, такого как дракон.

Если вы ожидаете, что персонажи будут исследовать логово, заранее найдите или создайте для него карту как для обычного подземелья.

Монументы

В местах, где присутствует или присутствовала цивилизация, искатели приключений могут найти монументы, построенные в честь великих лидеров, богов и культур. Используйте таблицу для вдохновения, или совершите бросок костей, чтобы узнать, на что наткнулись искатели приключений.

Монументы

к20	Монумент
1	Запечатанный погребальный курган или пирамида
2	Разграбленный погребальный курган или пирамида
3	Лица, вырезанные в скале
4	Огромные статуи, вырезанные в скале
5–6	Нетронутый обелиск, на котором вырезаны предупреждения, исторические знания, посвящение или религиозная иконография
7–8	Разрушенный или опрокинутый обелиск
9–10	Нетронутая статуя существа или божества
11–13	Разрушенная или опрокинутая статуя существа или божества
14	Огромная каменная стена, нетронутая, с башнями через каждую милю
15	Огромная разрушенная каменная стена
16	Огромная каменная арка
17	Фонтан
18	Нетронутый круг стоящих камней
19	Круг из разрушенных или опрокинутых камней
20	Тотемный столб

Поселения

Поселения существуют там, где много пищи, воды, сельхозугодий и строительных материалов. В цивилизованной провинции примерно 50 миль в поперечнике может быть один крупный город, несколько небольших городков, и множество деревень и торговых постов. В нецивилизованных местах может быть один торговый пост на границе с дикой местностью, и никаких более крупных поселений.

В дополнение к поселениям, в окрестностях могут находиться разрушенные деревни и посёлки, которые либо покинуты всеми, либо служат логовами для чудовищ и разбойников.

Руины

Развалившиеся башни, древние храмы и разрушенные города — идеальные места для приключений. Кроме того, старая развалившаяся стена, идущая вдоль дороги, осевшая ветряная мельница на холме, и скопище стоящих камней добавят фактуры вашей дикой местности.

Странные места

Странные места делают фантастические и сверхъестественные вещи частью ваших приключений.

Странные места

к20	Место
1–2	Зона мёртвой магии (подобно *преграде магии*)
3	Зона дикой магии (каждый раз, когда в зоне накладывается заклинание, совершайте бросок по таблице «волна дикой магии» из *Книги игрока*)
4	Валун, на котором вырезаны говорящие лица
5	Кристаллическая пещера, отвечающая на вопросы
6	Древнее дерево, содержащее внутри запертого духа
7–8	Поле биты, на котором постоянный туман периодически принимает облик гуманоидов
9–10	Постоянный портал на другой план существования
11	Колодец, исполняющий желания
12	Огромный кристалл, торчащий из земли
13	Разбитый корабль, очень далеко от воды
14–15	Холм или курган с привидениями
16	Речной паром, которым правит скелет
17	Поле окаменевших солдат или других существ
18	Лес с окаменевшими или ожившими деревьями
19	Каньон с кладбищем дракона
20	Парящая в воздухе глыба земли с башней на ней

Выживание в дикой местности

Путешествия в дикой местности заставляют столкнуться с множеством угроз, а не с одними только чудовищами и разбойниками.

Погода

Можете самостоятельно выбрать погоду, подходящую вашей кампании, а можете совершить бросок по таблице, чтобы определить погоду в тот или иной день, внося коррективы за счёт местности и времени года.

Погода

к20	Температура
1–14	Обычная для времени года
15–17	На 1к4 × 5 градусов холоднее, чем обычно
18–20	На 1к4 × 5 градусов жарче, чем обычно

к20	Ветер
1–12	Отсутствует
13–17	Лёгкий
18–20	Сильный

к20	Осадки
1–12	Отсутствуют
13–17	Лёгкий дождь или снегопад
18–20	Сильный дождь или снегопад

Чрезвычайный холод
При температуре ниже –17 градусов существо, находящееся на холоде, должно в конце каждого часа преуспевать в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе оно получит одну степень истощения. Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону холодом автоматически преуспевают в этом спасброске, равно как и тепло одетые существа (толстые куртки, варежки, и так далее) с существами, адаптировавшимся к холодному климату.

Чрезвычайная жара
При температуре выше 37 градусов существо, находящееся на жаре без доступа к питьевой воде, должно в конце каждого часа преуспевать в спасброске Телосложения, иначе оно получит одну степень истощения. Сл равна 5 для первого часа, и увеличивается на 1 за каждый дополнительный час. Существа, носящие средние или тяжёлые доспехи, а также те, кто носит плотную одежду, совершают этот спасбросок с помехой. Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону огнём автоматически преуспевают в этом спасброске, равно как и существа, адаптировавшиеся к жаркому климату.

Сильный ветер
Сильный ветер накладывает помеху к броскам дальнобойных атак оружием и проверкам Мудрости (Внимательность), полагающимся на слух. Сильный ветер также гасит открытое пламя, рассеивает туман и делает полёт без помощи магии практически невозможным. Летающее существо при сильном ветре должно приземляться в конце каждого своего хода, иначе оно падает.

Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая накладывает помеху к проверкам Мудрости (Внимательность), полагающимся на зрение.

Обильные осадки
Всё в области сильного дождя или снегопада считается слабо заслонённым, и существа в этой области совершают с помехой проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение. Сильный дождь также гасит открытое пламя и накладывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

Большая высота
Путешествие на уровне 3 километра (10 000 футов) над уровнем моря и выше тяжело обходится существам, которым нужно дышать, из-за разреженного воздуха. Каждый час, в течение которого существо путешествует на большой высоте, считается за 2 часа при определении того, как долго оно может путешествовать.

Дышащие существа могут привыкнуть к большой высоте, проведя там 30 дней. Дышащие существа не могут привыкнуть к высоте более 6 километров (20 000 футов) над уровнем моря, если они не адаптированы от природы к такой высоте.

Опасности в дикой местности
В этом разделе приводятся несколько примеров опасностей, поджидающих искателей приключений в дикой местности.

Некоторые опасности, такие как скользкий лёд и бритвенная лоза, не требуют проверок характеристик для обнаружения. Другие, такие как осквернённая земля, не обнаружимы обычными чувствами. Остальные опасности, представленные здесь, можно опознать успешной проверкой Интеллекта (Природа). Используйте советы из главы 8 для определения Сл проверок обнаружения и определения опасности.

Бритвенная лоза
Бритвенная лоза это растение, растущее в диких зарослях и живых изгородях. Оно цепляется за стены домов и прочие поверхности как любая другая лоза. У изгороди или участка 10 футов высотой, 10 футов шириной и 5 футов толщиной КД 11, 25 хитов и иммунитет дробящему, колющему урону и урону психической энергией.

Когда существо впервые за ход вступает в прямой контакт с бритвенной лозой, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе оно получит рубящий урон 5 (1к10) от похожих на клинки шипов.

Зыбучий песок
Яма с зыбучим песком занимает пространство примерно в 10 квадратных футов и обычно имеет глубину 10 футов. Когда существо входит в эту область, оно погружается на 1к4 + 1 фут и становится опутанным. В начале каждого своего хода оно погружается ещё на 1к4 фута. Пока существо не погрузилось полностью в песок, оно может пытаться высвободиться, совершая действием проверку Силы. Сл равна 10 плюс количество футов, на которое существо уже погрузилось в песок. Существо, полностью погрузившееся в песок, не может дышать (смотрите правила по удушению в *Книге игрока*).

Существо может вытянуть из зыбучего песка другое существо, находящееся в пределах его досягаемости, совершив действием проверку Силы. Сл равна 5 плюс количество футов, на которое цель уже погрузилась в песок.

Осквернённая земля
Некоторые кладбища и катакомбы заполнены невидимыми следами древнего зла. Область осквернённой земли может быть любого размера, и заклинание *обнаружение добра и зла* может обнаруживать её в пределах своей дистанции.

Нежить, стоящая на осквернённой земле, совершает с преимуществом все спасброски.

Флакон святой воды очищает 10 квадратных футов осквернённой земли, политой им, а заклинание *святилище* очищает осквернённую землю, находящуюся в его области.

Скользкий лёд
Скользкий лёд является труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход перемещается по скользкому льду, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости (Акробатика) со Сл 10, иначе упадёт ничком.

Тонкий лёд
Тонкий лёд может выдержать 3к10 × 10 фунтов на 10 квадратных футов. Если общий вес на этой площади превышает предельный, лёд ломается. Все существа, стоящие в этой области, проваливаются сквозь лёд.

Холодная вода
Существо может находиться в холодной воде количество минут, равное его значению Телосложения, после чего начинает получать негативные последствия. В конце каждой дополнительной минуты, проведённой в холо дной воде, существо

должно преуспевать в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе оно получит одну степень истощения. Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону холодом автоматически преуспевают в этом спасброске, равно как и существа, адаптировавшиеся к проживанию в ледяной воде.

Сбор еды

Персонажи могут добывать пищу и воду, если отряд путешествует в нормальном или медленном темпе. Добывающий еду персонаж совершает проверки Мудрости (Выживание), когда вы просите его это сделать, а Сл зависит от наличия в регионе пищи и воды.

Сл сбора еды

Наличие еды и воды	Сл
Много источников еды и воды	10
Ограниченные источники еды и воды	15
Очень мало источников еды и воды	20

Если сбором еды занимаются несколько персонажей, каждый совершает отдельную проверку. При провале проверки персонаж ничего не находит. При успехе совершите бросок 1к6 + модификатор Мудрости персонажа, чтобы определить, сколько еды (в фунтах) он нашёл, а потом повторите этот же бросок для воды (в галлонах).

Еда и вода

Требования к еде и воде, указанные в *Книге игрока*, указаны для персонажей. Лошади и прочие существа требуют иного количества пропитания, в зависимости от их размера. Потребность в воде удваивается, если стоит жаркая погода.

Требования к еде и воде

Размер существа	Еды в день	Воды в день
Крохотное	1/4 фунта	1/4 галлона
Маленькое	1 фунт	1 галлон
Среднее	1 фунт	1 галлон
Большое	4 фунта	4 галлона
Огромное	16 фунтов	16 галлонов
Громадное	64 фунта	64 галлона

Блуждания

Если искатели приключений не идут в дикой местности по тропе или чему-то аналогичному, они рискуют заблудиться. Ответственный за навигацию совершает проверки Мудрости (Выживание), когда вы считаете нужным, со Сл, зависящей от местности, как показано в приведённой таблице. Если отряд движется в медленном темпе, этот персонаж получает бонус +5 к проверке, а быстрый темп накладывает штраф −5. Если у отряда есть точная карта региона или они видят солнце или звёзды, персонаж совершает проверку с преимуществом.

Если проверка Мудрости (Выживание) была успешной, отряд перемещается в нужном направлении, не сбиваясь с курса. При провале проверки отряд по ошибке идёт в неправильном направлении. Ответственный за навигацию персонаж может повторить проверку, после того как отряд потратит 1к6 часов на повторный поиск пути.

Навигация в дикой местности

Местность	Сл
Лес, джунгли, болото, горы или открытое море с пасмурным небом и без суши на горизонте	15
Арктика, пустыня, холмы или открытое море с чистым небом и без суши на горизонте	10
Пастбище, луг, сельхозугодья	5

Поселения

Деревня, посёлок или город — прекрасный фон для приключения. Искателей приключений могут попросить найти скрывающегося преступника, раскрыть убийство, уничтожить банду веркрыс или доппельгангеров, или спасти поселение, находящееся под осадой.

При создании поселения для своей кампании сосредоточьтесь на местах, наиболее важных для приключения. Вам не нужны названия для всех улиц и описание всех обитателей всех зданий; это было бы безумием.

Случайные поселения

Приведённые таблицы помогут вам быстро создать поселение. Они подразумевают, что вы уже определились с его размером и формой правления.

Отношения между расами

к20	Результат
1–10	Гармония
11–14	Напряжение или вражда
15–16	Расовое большинство — завоеватели
17	Расовое меньшинство — правители
18	Расовое меньшинство — беженцы
19	Расовое большинство притесняет меньшинство
20	Расовое меньшинство притесняет большинство

Статус правителя

к20	Правитель
1–5	Уважаемый, честный и справедливый
6–8	Пугающий тиран
9	Слабак, марионетка в чьих-то руках
10	Незаконный правитель, назревает гражданская война
11	Поселение управляется или контролируется мощным чудовищем
12	Таинственная анонимная кабала
13	Идёт открытая борьба за власть
14	Кабала открыто захватила власть
15	Придурковатый недотёпа
16	Умирающий, претенденты соревнуются за власть
17–18	Волевой, но всеми уважаемый
19–20	Религиозный лидер

Достопримечательности

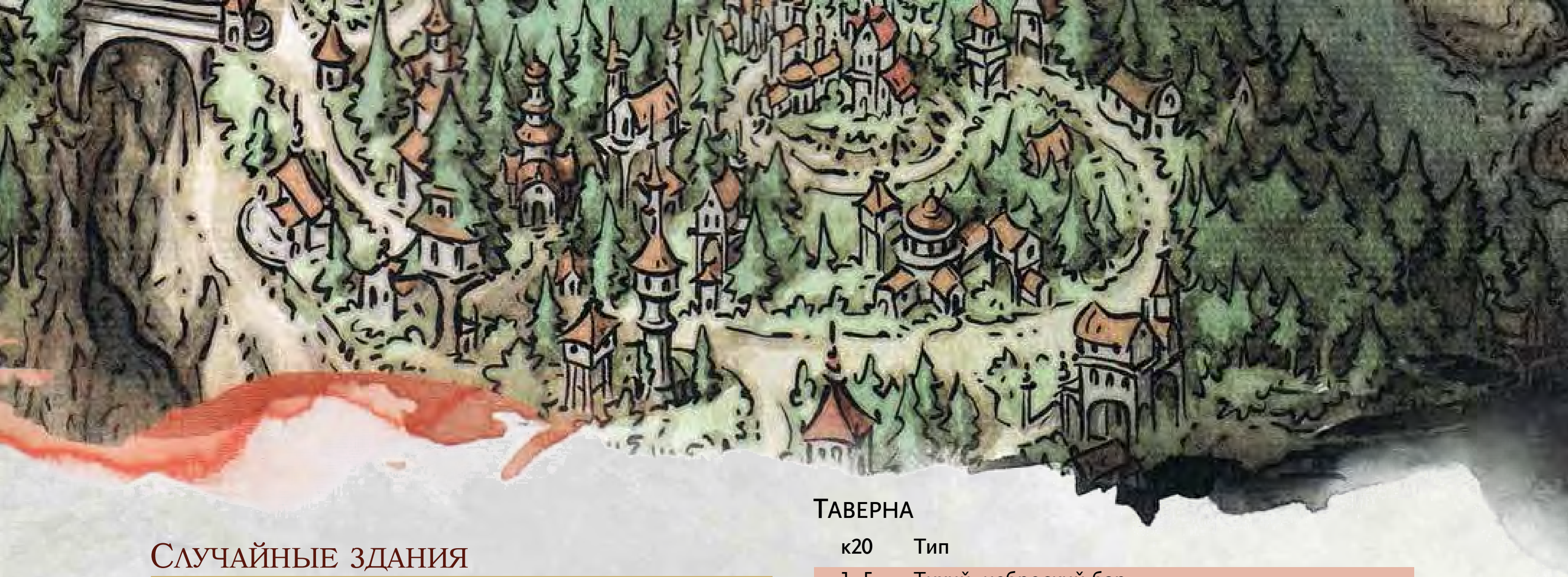
к20	Достопримечательность
1	Каналы вместо улиц
2	Массивная статуя или монумент
3	Верховный храм
4	Большая крепость
5	Цветущие парки и сады
6	Город разделён рекой
7	Главный торговый центр
8	Штаб-квартира влиятельной семьи или гильдии
9	Много богатых
10	Много бедняков
11	Дурной запах (кожевенный завод, открытая канализация)
12	Центр торговли специфичным товаром
13	Место многочисленных сражений
14	Место мистического или магического события
15	Важная библиотека или архив
16	Запрещено поклоняться всем богам
17	Зловещая репутация
18	Значительная библиотека или академия
19	Важный склеп или кладбище
20	Поселение построено на древних руинах

Славится...

к20	Особенность	к20	Особенность
1	Изысканной кухней	11	Набожностью
2	Грубыми жителями	12	Азартными играми
3	Жадными торговцами	13	Безбожием
4	Художниками и писателями	14	Образованием
5	Великим героем/спасителем	15	Винами
6	Цветами	16	Высокой модой
7	Толпами нищих	17	Политическими интригами
8	Стойкими воителями	18	Влиятельными гильдиями
9	Тёмной магией	19	Крепкими напитками
10	Декадентством	20	Патриотизмом

Текущее несчастье

к20	Несчастье
1	Подозревается нашествие вампиров
2	Новый культ ищет последователей
3	Умерла важная персона (подозревается убийство)
4	Война между враждующими гильдиями воров
5–6	Чума или голод (назревают бунты)
7	Продажные власти
8–9	Нападения чудовищ
10	В городе появился мощный волшебник
11	Экономика в депрессии (торговля подорвана)
12	Наводнение
13	На кладбище оживает нежить
14	Роковое пророчество
15	Назревает война
16	Внутренняя вражда (ведёт к анархии)
17	Осаждён врагами
18	Влиятельным семьям угрожает скандал
19	Обнаружено подземелье (в город стекаются искатели приключений)
20	Религиозные секты борются за власть



Случайные здания

Стремительные погони в черте города могут заставлять персонажей иногда вбегать в здания. Если вам срочно нужно описать случайное здание, воспользуйтесь приведённой ниже таблицей. Затем добавьте детали, воспользовавшись таблицей для соответствующего здания.

Если результат броска не имеет смысла в текущих обстоятельствах («роскошный особняк» в трущобах), можете совершить ещё один бросок или самостоятельно выбрать новый результат. Однако такие неожиданные результаты стимулируют воображение и создают запоминающиеся места в городских сценах.

Тип здания

к20	Тип
1–10	Жилое (совершите бросок по таблице «жилище»)
11–12	Религиозное (совершите бросок по таблице «религиозное здание»)
13–15	Таверна (совершите бросок по таблице «таверна» и два броска по таблице «название таверны»)
16–17	Склад (совершите бросок по таблице «склад»)
18–20	Магазин (совершите бросок по таблице «магазин»)

Жилище

к20	Тип
1–2	Заброшенный дом
3–8	Дом среднего класса
9–10	Дом богачей
11–15	Переполненный многоквартирный дом
16–17	Детский приют
18	Тайное логово работорговцев
19	Прикрытие тайного культа
20	Роскошный, охраняемый особняк

Религиозное здание

к20	Тип
1–10	Храм доброго или нейтрального божества
11–12	Храм ложного божества (возглавляется шарлатаном)
13	Дом аскетов
14–15	Заброшенное святилище
16–17	Библиотека религиозного учения
18–20	Скрытое святилище исчадья или злого божества

Таверна

к20	Тип
1–5	Тихий, неброский бар
6–9	Шумный притон
10	Пристанище гильдии воров
11	Место сбора тайного общества
12–13	Трапезная высшего общества
14–15	Игровой салон
16–17	Заведение определённой расы или гильдии
18	Клуб, доступный только для членов
19–20	Бордель

Название таверны

к20	Первая часть	Вторая часть
1	Серебряный	Угорь
2	Золотой	Дельфин
3	Шатающийся	Дварф
4	Смеющийся	Пегас
5	Гарцующий	Пони
6	Позолоченный	Цветок
7	Бегущий	Жеребец
8	Воющий	Волк
9	Зарезанный	Ягнёнок
10	Хитрый	Демон
11	Пьяный	Козёл
12	Прыгающий	Дух
13	Ревущий	Рой
14	Хмурый	Шут
15	Одинокий	Холм
16	Странствующий	Орёл
17	Таинственный	Сатир
18	Лающий	Пёс
19	Чёрный	Паук
20	Сверкающий	Идол

Склад

к20	Тип
1–4	Пустой или заброшенный
5–6	Хорошо охраняющийся, дорогие товары
7–10	Дешёвые товары
11–14	Громоздкие товары
15	Животные
16–17	Оружие/доспехи
18–19	Товары с далёких земель
20	Тайное логово контрабандистов

Магазин

к20	Тип	к20	Тип
1	Ломбард	11	Кузница
2	Травы/благовония	12	Столяр
3	Фрукты/овощи	13	Ткач
4	Сушёное мясо	14	Ювелир
5	Гончар	15	Пекарь
6	Гробовщик	16	Картограф
7	Книги	17	Портной
8	Ростовщик	18	Канатчик
9	Оружие/доспехи	19	Каменщик
10	Лавочник	20	Писец

Составление карты поселения

Рисуя карту для поселения, не беспокойтесь о расположении каждого здания, и сконцентрируйтесь только основных строениях.

Для деревни сделайте набросок дорог, включая торговые маршруты, ведущие к крупным поселениям, и дороги, соединяющие центр деревни с окрестными фермами. Отметьте центр деревни. Если искатели приключений позже посетят особые места, отметьте их на карте.

Для посёлков и городов отметьте основные дороги и окрестные земли. Сделайте набросок стен и отметьте местоположение достопримечательностей, которые вы считаете важными: крепость мэра, основные храмы, и тому подобное. Для больших городов добавьте внутренние стены и продумайте особенности каждого административного района. Дайте этим районам название, отражающее их суть, которое также определит товары, которыми там торгуют (площадь Дубильщиков, Храмовая улица), географические характеристики (Верхушка Холма, Побережье), или основные здания (квартал Лордов).

Сцены в поселениях

Несмотря на то, что города и посёлки обещают безопасность, они опасны не менее чем мрачные подземелья. Зло таится у всех на виду и в тёмных углах. Канализация, тенистые аллеи, трущобы, прокуренные таверны, ветхие жилища и многолюдные рынки могут быстро превратиться в место сражения. Вдобавок ко всему, искатели приключений должны вести себя тихо, если не хотят привлекать внимание местных властей.

С другой стороны, персонажи, не нарывающиеся на неприятности, могут пользоваться всеми преимуществами поселений.

Закон и порядок

Будут ли в поселении правоохранительные войска, зависит от его размера и характера. В законопослушном городе может быть городская стража, охраняющая порядок, и тренированные ополченцы, охраняющие стены, а в городе на фронтире могут полагаться на искателей приключений, либо же его горожане сами будут отпетыми бандитами, на которых никто не рискнёт напасть.

Суд

В большинстве поселений судами заправляют судьи или местные правители. В некоторых судах допускаются прения, когда спорящие стороны или их адвокаты демонстрируют доказательства и ищут прецеденты, пока судья не примет решение, причём возможно применение заклинаний и допросы. В других решение выносит божий суд или испытание поединком. Если доказательства вины неоспоримы, магистрат или местный правитель может отменить суд, сразу вынеся решение.

Наказания

В поселении может быть тюрьма, в которой держат подозреваемых до суда, но мало где есть тюрьмы для отбывания наказания лишением свободы. Тот, кого признали виновным, обычно выплачивает штраф, выполняет несколько лет каторжную работу, изгоняется или идёт на казнь, в зависимости от тяжести правонарушения.

Случайные встречи в поселениях

Представленная таблица пригодится в приключениях, проходящих в городах и посёлках. Совершайте проверку как минимум один раз в день, и ещё один раз за ночь, если персонажи не спят, а слоняются. Перебросьте результат, если он не имеет смысла в текущее время.

Случайные встречи в поселениях

к12 + к8	Встреча
2	Животное на свободе
3	Глашатай
4	Уличная драка
5	Задиры
6	Спутник
7	Соревнование
8	Труп
9	Набор призывников
10	Пьяница
11	Пожар
12	Безделушка
13	Притесняющий страж
14	Карманная кража
15	Процессия
16	Протест
17	Катящаяся карета
18	Незаконная сделка
19	Представление
20	Бродяжка

Животное на свободе. Персонажи неожиданно видят одно или несколько животных, свободно бродящих по улице. Это может быть кто угодно, от стаи обезьян до сбежавшего циркового медведя, тигра или слона.

Глашатай. Глашатай, вестник, безумец, или ктонибудь другой выступает для всех на углу улицы. Объявление может предвещать грядущие события (такие как публичная казнь), передавать народу важную информацию (такую как новый королевский указ), или озвучивать жуткое предзнаменование или предупреждение.

Уличная драка. Рядом с искателями приключений происходит драка. Это может быть драка в таверне; сражение между враждующими фракциями, семьями или бандами, или же сражение городских стражей с преступниками. Персонажи могут быть просто свидетелями, могут стать жертвой случайно пущенной стрелы, либо их могут принять за членов одной из сторон.

Задиры. Персонажи видят, как 1к4 + 2 задиры пристают к иногороднему (используйте для всех

характеристики обывателя из *Бестиария*). Задиры сбегут, получив любой урон.

Спутник. К одному или нескольким персонажам подходит местный житель, заинтересованный в деятельности отряда. В качестве сюжетного поворота, этот спутник может оказаться шпионом, посланным для сбора информации.

Соревнование. Искателей приключений затягивают в импровизированное состязание — это может быть как интеллектуальная игра, так и соревнование, кто кого перепьёт — или же они становятся свидетелями такой дуэли.

Труп. Искатели приключений находят труп гуманоида.

Набор призывников. Персонажей нанимает представитель города или городской стражи, нуждающийся в помощи для решения проблемы. В качестве сюжетного поворота, он может оказаться преступником, пытающимся заманить отряд в засаду (используйте для него и его приспешников характеристики головореза из *Бестиария*).

Пьяница. Пьяница, шатаясь, подходит к одному из членов отряда, приняв его по ошибке за кого-то другого.

Пожар. Начинается пожар, и у персонажей есть шанс потушить пламя, пока оно не распространилось.

Безделушка. Персонажи находят случайную безделушку. Можете определить её броском по таблице из *Книги игрока*.

Притесняющий страж. Искателей приключений зажимают в угол 1к4 + 1 страж. Если стражникам угрожать, они позовут на помощь, и могут привлечь внимание других стражников и горожан.

Карманная кража. Вор (используйте характеристики шпиона из *Бестиария*) пытается обворовать случайным образом выбранного персонажа. Персонажи, чьё пассивное значение Мудрости (Внимательность) равняется результату проверки Ловкости (Ловкость рук) плута или превышает его, замечают попытку.

Процессия. Искатели приключений встречают группу горожан, идущую в праздничной или похоронной процессии.

Протест. Искатели приключений видят группу горожан, мирно протестующих против нового закона или указа. Несколько стражей охраняют порядок.

Катящаяся карета. Упряжка лошадей мчит по улицам телегу. Искатели приключений должны уклониться от лошадей. Если они остановят телегу, владелец (бегущий следом) будет им благодарен.

Незаконная сделка. Персонажи видят, как две фигуры в плащах заключают какую-то противозаконную сделку.

Представление. Персонажи видят некое общественное развлечение, такое как выступление умелого барда, уличный цирк, кукольное шоу, яркое магическое представление, королевский визит, или публичную казнь.

Бродяжка. Уличный бродяжка увязывается за искателями приключений и следует за ними, пока его не припугнут.

Необычное окружение

Путешествие по дикой местности не всегда означает перемещение по земле. Искатели приключений могут плавать в открытом море на каравелле или стихийном галеоне, летать по воздуху на гиппогрифах или на *ковре-самолёте*, или даже кататься на гигантских морских коньках среди коралловых дворцов в пучине моря.

Под водой

Правила подводного сражения смотрите в 9 главе *Книги игрока*.

Случайные встречи под водой

Можете совершать проверки на случайные встречи под водой с такой же частотой, с какой совершаете их на суше (смотрите в главе 3). Представленная таблица приводит несколько интересных вариантов. Можете или совершить бросок по этой таблице или выбрать наиболее подходящий вариант самостоятельно.

Случайные встречи под водой

к12 + к8	Встреча
2	Затонувший корабль, обросший ракушками (25% шанс, что в корабле есть сокровище; совершите бросок по таблицам сокровищ из главы 7)
3	Затонувший корабль с кружащими вокруг него **рифовыми акулами** (мелководье) или **охотничьими акулами** (глубоководье) (50% шанс, что в корабле есть сокровище; совершите бросок по таблицам сокровищ из главы 7)
4	Множество гигантских устриц (у каждой устрицы есть шанс 1%, что в ней находится огромная жемчужина, стоящая 5000 зм)
5	Подводная струя пара (25% шанс, что устье является порталом на Стихийный План Огня)
6	Затонувшие руины (необитаемые)
7	Затонувшие руины (обитаемые живыми существами или привидениями)
8	Затонувшая статуя или монолит
9	Дружелюбный и любопытный **гигантский морской конёк**
10	Патруль дружелюбных **мерфолков**
11	Патруль враждебных **водянников** (прибрежные воды) или **сахуагинов** (глубоководье)
12	Огромные заросли водорослей (совершите ещё один бросок по таблице, чтобы определить, что скрыто в них)
13	Подводная пещера (пустая)
14	Подводная пещера (логово **морской карги**)
15	Подводная пещера (логово **мерфолка**)
16	Подводная пещера (логово **гигантского осьминога**)
17	Подводная пещера (логово **дракочерепахи**)
18	**Бронзовый дракон**, ищущий сокровища
19	**Штормовой великан**, идущий по дну океана
20	Затонувший сундук с сокровищами (25% шанс, что найдётся что-то ценное; совершите бросок по таблицам сокровищ из главы 7)

Плавание

Без помощи магии персонажи не могут плыть по 8 часов в день. После каждого часа плавания персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе он получает одну степень истощения.

Существо, имеющее скорость плавания — включая персонажей с *кольцом плавания* или подобной магией — могут без штрафов плыть весь день, используя обычные правила форсированного марша из *Книги игрока*.

Плавание глубоко под водой подобно путешествию на большой высоте, из-за большого давления и низкой температуры. Для существа без скорости плавания, каждый час плавания на глубине

больше 100 футов считается за 2 часа при определении истощения. Плавание на глубине более 200 футов считается за 4 часа.

Видимость под водой

Видимость под водой зависит от чистоты воды и освещения. Если у персонажей нет источника света, используйте приведённую таблицу для определения расстояния, с которого персонажи могут узнать о возможной сцене.

Дистанция подводных сцен

Условия	Дистанция сцен
Прозрачная вода, яркий свет	60 фт.
Прозрачная вода, тусклый свет	30 фт.
Мутная вода или свет отсутствует	10 фт.

Море

Персонажи могут сидеть на вёслах по 8 часов в день, или же могут грести дольше, с риском получить истощение (по правилам форсированного марша из *Книги игрока*). Полностью укомплектованное вёсельное судно может плыть круглые сутки, так как подразумевается, что гребцы сменяют друг друга.

Навигация

Морские суда стараются при возможности держаться берега, так как ориентироваться гораздо проще, если видны ориентиры. Пока с корабля видна суша, судно не может сбиться с курса. В противном случае штурман будет вынужден полагаться на вычисление координат по направлению и скорости судна, или же будет ориентироваться по солнцу и звёздам.

Используйте приведённую выше таблицу «навигация в дикой местности», чтобы определить, сбился ли корабль с курса.

Случайные встречи в море

Можете совершать проверки на случайные встречи в море с такой же частотой, что и на суше (смотрите подробности в главе 3). В представленной таблице есть несколько вариантов и готовых идей.

Кораблекрушение

Кораблекрушение это сюжетный ход, который изредка можно использовать, если вы хотите, чтобы персонажей вынесло на берег кишащего чудовищами острова или (в случае крушения воздушного судна) они попали в экзотическую страну. Нет правил по тому, когда происходит кораблекрушение; оно происходит тогда, когда вам нужно или хочется.

Даже самый крепкий корабль может затонуть в шторм, налететь на риф или мель, стать жертвой пиратов или морского чудища. Буря или голодный дракон могут уничтожить воздушное судно. Кораблекрушение потенциально может изменить ход кампании. Однако это не очень хороший способ избавиться от персонажей или закончить кампанию.

Если вы в своей кампании планируете устроить крушение судна, на котором находятся персонажи, то подразумевается, что персонажи выживут вместе со снаряжением, которое они несут или носят. Судьба остальных персонажей и груза целиком зависит от вас.

Случайные встречи в море

к12 + к8	Встреча
2	Корабль-призрак
3	Дружелюбный и любопытный **бронзовый дракон**
4	Водоворот (25% шанс, что это портал на Стихийный План Воды)
5	**Мерфолки** торговцы
6	Проходящий мимо боевой корабль (дружественный или враждебный)
7–8	Пиратский корабль (враждебный)
9–10	Проходящий мимо торговый корабль (галера или парусник)
11–12	**Кит-убийца**
13–14	Плавающие обломки
15	Драккар с экипажем из враждебных **берсерков**
16	Враждебные **грифоны** или **гарпии**
17	Айсберг (легко избежать, если увиден издалека)
18	Отряд **сахуагинов**, досматривающий все корабли
19	ПМ в воде (держится за обломки)
20	Морское чудовище (такое как **дракочерепаха** или **кракен**)

Погода на море

При проверке погоды в море используйте приведённую выше таблицу «погода».

Если погодные условия указывают на сильный ветер и сильный дождь, то получается шторм с высокими волнами. Экипаж, попавший в шторм, теряет все ориентиры (если нет маяка или другой яркой приметы), а все проверки характеристик, совершённые для навигации во время шторма, совершаются с помехой.

Воздушные и водные суда

Судно	Стоимость	Скорость	Экипаж	Пассажиры	Груз (тонн)	КД	Хиты	Порог урона
Военный корабль	25 000 зм	2,5 мили/ч	60	60	200	15	500	20
Воздушный корабль	20 000 зм	8 миль/ч	10	20	1	13	300	—
Галера	30 000 зм	4 мили/ч	80	—	150	15	500	20
Драккар	10 000 зм	3 мили/ч	40	150	10	15	300	15
Лодка	50 зм	1,5 мили/ч	1	3	—	11	50	—
Парусник	10 000 зм	2 мили/ч	20	20	100	15	300	15
Шлюпка	3 000 зм	1 миля/ч	1	6	1/2	15	100	10

В штиль (когда нет ветра), корабли не могут плыть за счёт парусов, и приходится использовать вёсла. Корабль, идущий на парусах против сильного ветра, перемещается с уменьшенной вдвое скоростью.

Видимость

Спокойное море даёт отличную видимость. С вороньего гнезда, вперёдсмотрящий может заметить другой корабль или сушу с расстояния 10 миль, если стоит ясная погода. Облачность уменьшает это расстояние в два раза. Дождь и туман ограничивают видимость точно так же как на суше.

Владение кораблём

В какой-то момент вашей кампании искатели приключений могут завладеть кораблём. Они могут захватить корабль, могут купить его, а могут получить на время выполнения задания. Есть ли корабли для покупки, решаете вы, и вы всегда можете отнять у них корабль, если он станет помехой (смотрите врезку «кораблекрушение»).

Экипаж. Кораблю нужен экипаж из опытных наёмников. Как указано в *Книге игрока*, один опытный наёмник стоит минимум 2 зм в день. Минимальное количество опытных наёмников для экипажа зависит от типа судна и указано в таблице «воздушные и водные суда».

Вы можете отслеживать верность отдельных членов экипажа или сразу всего экипажа, используя опциональное правило из главы 4. Если как минимум половина экипажа перестаёт быть верной во время путешествия, экипаж поднимает бунт и начинается мятеж. Когда корабль приходит в порт, взбунтовавшиеся члены экипажа покидают корабль и никогда не возвращаются.

Пассажиры. В таблице указано количество пассажиров Маленького и Среднего размера. Отдыхать им приходится в общих гамаках, подвешенных в тесных каютах. Корабль, оснащённый индивидуальными каютами, вмещает лишь одну пятую от указанного количества пассажиров.

Обычно пассажир платит за гамак по 5 см в день, но на разных кораблях цены могут отличаться. Частная каюта обычно стоит 2 зм в день.

Груз. В таблице указан в тоннах вес груза, перевозимого всеми судами.

Порог урона. Корабль обладает иммунитетом ко всем видам урона, пока этот урон не превышает указанный порог, но если урон выше его, он причиняется как обычно. Урон, не превышающий порог, считается незначительным и не уменьшает хиты корабля.

Починка суда. Чинить получившее урон судно можно в порту. Восстановление 1 хита требует 1 дня и стоит 20 зм за материалы и труд.

Небо

Летающие персонажи могут перемещаться из одного места в другого по относительно прямой линии, игнорируя местность и чудовищ, которые не могут летать, и у которых нет дальнобойных атак.

Летание при помощи заклинания или магического предмета работает так же как пешее путешествие, как описано в *Книге игрока*. Существо, которое служит летающим ездовым животным, должно отдыхать 1 час за каждые 3 часа полёта, и оно не может летать более 9 часов в день. Таким образом, персонаж верхом на грифоне (у которого скорость полёта 80 футов) может пролетать 8 миль в час, покрывая в день 72 мили за 9 часов с двумя часовыми перерывами. Если скакун не устаёт (например, является летающим конструктом), он не подвержен этим ограничениям.

Ловушки

Ловушки можно найти практически где угодно. Один неправильный шаг в древней гробнице — и из стен вылетят клинки, рассекающие и доспехи и кости. Невинные лианы, растущие над входом в пещеру, могут хватать и душить тех, кто хочет сквозь них пройти. Сеть, спрятанная под кронами деревьев, может упасть на проходящих под ней искателей приключений. В игре D&D неосторожные искатели приключений могут упасть и разбиться, могут сгореть заживо, а могут стать мишенью для сотен отравленных дротиков.

Ловушка может быть механической или магической по своей природе. В **механические ловушки** входят ямы, ловушки со стрелами, падающие глыбы, заполняющиеся водой комнаты, вращающиеся клинки и всё, что действует за счёт механизма. **Магические ловушки** это либо магические устройства, либо заклинания-ловушки. Магические устройства при активации генерируют эффект того или иного заклинания. Заклинания-ловушки это такие заклинания как *знак* и *охранные руны*, действующие подобно ловушкам.

Ловушки в игре

Когда искатели приключений сталкиваются с ловушкой, вам нужно знать, от чего ловушка срабатывает и что она делает, а также вероятность её обнаружения и обезвреживания.

Срабатывание ловушки

Большая часть ловушек срабатывает когда существо идёт куда-то или касается чего-то, что создатель ловушки хотел защитить. Обычно спусковыми механизмами является нажимная плита или фальшивая секция пола, натянутся над полом верёвка, дверная ручка или неправильный ключ в замке. Магические ловушки обычно срабатывают когда существо входит в охранную область или касается предмета. Некоторые магические ловушки (такие как заклинание *охранные руны*) могут срабатывать при более сложных условиях, включая произношение пароля, не дающего ловушке активироваться.

Обнаружение и обезвреживание ловушки

Обычно какую-то часть ловушки можно обнаружить при тщательном исследовании. Персонажи могут заметить выступающую каменную плитку, под которой находится нажимная плита, отблеск света на натянутой проволоке, небольшие отверстия в стене, из которых может вырваться пламя, или другие признаки наличия ловушки.

В описании ловушки указываются проверки и их Сл для обнаружения, обезвреживания, или и того и другого. Персонаж, активно ищущий ловушку, может совершить проверку Мудрости (Внимательность) против Сл ловушки. Вы можете также сравнить Сл обнаружения с пассивным значением

Мудрости (Внимательность) всех персонажей, чтобы определить, не заметил ли кто из персонажей ловушку мимоходом. Если искатели приключений обнаруживают ловушку до того как та сработает, они могут попробовать обезвредить её, либо навсегда, либо на небольшой период, чтобы спокойно миновать её. Вы можете попросить совершить проверку Интеллекта (Анализ), чтобы персонаж понял, что нужно сделать, после чего будет проверка Ловкости с использованием воровских инструментов, чтобы выполнить нужные действия.

Любой персонаж может попытаться совершить проверку Интеллекта (Магия) для обнаружения или обезвреживания магической ловушки, вдобавок ко всем остальным проверкам, указанным в описании ловушки. Сл будет такой же. Кроме того, большую часть магических ловушек может обезвредить *рассеивание магии*. В описании магической ловушки указана Сл для проверки характеристики при использовании *рассеивания магии*.

В большинстве случаев описание ловушки позволяет чётко рассудить, могут ли персонажи действиями обнаружить или сломать ловушку. Как и во многих других случаях не позволяйте броскам костей портить интересную игру и хорошие планы. Используйте здравый смысл и описание ловушки, чтобы определить, что могло произойти. Ни одна ловушка не может предусмотреть все варианты действий, которые могут предпринять персонажи.

Вы должны позволить персонажам обнаружить ловушку без проверок характеристик, если их действия однозначно должны выдать присутствие ловушки. Например, если персонаж поднимет ковёр, под которым прячется нажимная плита, он обнаружит спусковой механизм без проверок.

С обезвреживанием ловушек дела обстоят несколько сложнее. Рассмотрим сундук с сокровищами и ловушкой. Если его открыть, не повернув предварительно две рукоятки, находящийся внутри механизм выстреливает в тех, кто стоит перед ним, град отравленных игл. Исследовав сундук и совершив несколько проверок, персонажи всё ещё не уверены, есть ли в нём ловушки. Вместо того чтобы просто открыть сундук, они ставят перед ним щит и открывают с расстояния железным прутом. В этом случае ловушка срабатывает, но шипы бессильно ударяются о щит.

Ловушки часто создают с механизмами, позволяющими их временно отключать или обходить. Разумные чудовища, помещающие ловушки в своём логове ли около него, должны как-то существовать рядом с ними, не причиняя себе вреда. У таких ловушек может быть потайной рычаг, отключающий спусковой механизм, или потайная дверь, позволяющая обойти ловушку стороной.

Эффекты ловушек

Эффекты ловушек могут быть как безобидными, так и смертельными, и в них могут использоваться стрелы, шипы, лезвия, яды, газы, огненные вспышки и глубокие ямы. В самых опасных ловушках используется сразу несколько элементов, чтобы убивать, ранить, удерживать или наоборот, прогонять нежелательных существ. В описании ловушки сказано, что происходит при её активации.

Бонус атаки ловушки, Сл спасброска для сопротивления её эффектам и урон, который она причиняет, зависит от степени угрозы этой ловушки. Используйте две приведённые таблицы для подбора значений трём разновидностям ловушек.

Ловушки, которые должны вызывать **неудобство**, теоретически не должны убивать и серьёзно ранить персонажей указанных уровней, **опасные** ловушки могут серьёзно ранить (и даже убить) персонажей указанных уровней. **Смертельные** ловушки вполне могут убить персонажей указанных уровней.

Сл спасения и бонусы атаки ловушек

Угроза от ловушки	Сл спасения	Бонус атаки
Неудобство	10–11	От +3 до +5
Опасная	12–15	От +6 до +8
Смертельная	16–20	От +9 до +12

Урон в зависимости от уровня

Уровень персонажа	Неудобство	Опасная	Смертельная
1–4	1к10	2к10	4к10
5–10	2к10	4к10	10к10
11–16	4к10	10к10	18к10
17–20	10к10	18к10	24к10

Комплексные ловушки

Комплексные ловушки действуют как обычные, но будучи активированными, они в каждом раунде совершают некий набор действий. Комплексная ловушка превращает процесс её отключения в подобие боевой сцены.

Когда комплексная ловушка активируется, она совершает проверку инициативы. В описании ловушки приводится её бонус инициативы. В свой ход ловушка активируется ещё раз, обычно совершая при этом какие-то действия. Она может совершать атаки по чужакам, создавать эффекты,

меняющиеся с течением времени, или создавать какие-то другие динамические перемены. Во всем остальном комплексную ловушку можно точно так же обнаружить и обезвредить.

Например, ловушку, заливающую комнату водой, лучше всего представить в виде комплексной ловушки. В ход ловушки уровень воды будет увеличиваться. Через несколько раундов комната будет полностью затопленной.

Примеры ловушек

Магические и механические ловушки, представленные здесь, отличаются по степени исходящей от них угрозы, и приводятся в алфавитном порядке.

Катящийся шар

Механическая ловушка

Если на нажимной пластине этой ловушки оказывается 20 или больше фунтов веса, в потолке открывается потайной люк, выпуская каменный 3-метровый шар.

Совершив успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 15, персонаж может заметить люк и нажимную плиту. Поиски на полу, сопровождаемые успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл 15, позволяют найти разницу в высоте, выдающую наличие нажимной плиты. Эта же проверка при исследовании потолка позволяет найти люк. Если поместить под нажимную плиту железный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться.

При активации шара все присутствующие существа совершают проверку инициативы. Шар совершает проверку инициативы с бонусом +8. В свой ход он перемещается на 60 футов по прямой линии. Шар может проходить сквозь пространство существ, и существа могут проходить через его пространство, считая его труднопроходимой местностью. Когда шар входит в пространство существа или существо входит в его пространство, пока шар катится, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе оно получает дробящий урон 55 (10к10) и сбивается с ног.

Шар останавливается, когда ударяется о стену или подобное препятствие. Он не может огибать углы, но умные строители подземелий делают плавные повороты, позволяющие шару катиться дальше.

Существо, находящееся в пределах 5 футов от шара, может попытаться замедлить его проверкой Силы со Сл 20. При успехе скорость шара уменьшается на 15 футов. Если скорость шара уменьшается до 0, он останавливается и перестаёт представлять угрозу.

Обрушивающийся потолок

Механическая ловушка

В этой ловушке используется натянутая верёвка, ломающая подставку, удерживающую кусок раскрошившегося потолка.

Верёвка находится в 7 сантиметрах над полом и натягивается между двумя опорами. Сл обнаружения верёвки — 10. Успешная проверка Ловкости со Сл 15 с использованием воровских инструментов обезвреживает ловушку. Персонаж без воровских инструментов может совершить эту проверку с помехой, используя острое оружие или инструмент. При провале ловушка срабатывает.

Тот, кто исследует опоры, может с лёгкостью определить, что они едва держатся на месте. Персонаж может действием толкнуть опору, вызывая срабатывание ловушки.

Потолок над верёвкой находится в плохом состоянии, и тот, кто видит его, может сказать, что есть риск его обрушения.

Когда ловушка срабатывает, потолок рушится. Все существа в области под шатким потолком должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, получая при провале дробящий урон 22 (4к10), или половину этого урона при успехе. После того как ловушка сработает, пол под ней заполняется обломками и становится труднопроходимой местностью.

Огнедышащая статуя

Магическая ловушка

Эта ловушка активируется когда чужак наступает на потайную нажимную плиту, выпуская магический сгусток пламени из статуи. Статуя может быть какой угодно, в том числе драконом или волшебником, накладывающим заклинание.

Сл обнаружения нажимной плиты, а также небольших подпалин на полу и стенах, — 15. Заклинание или другой эффект, ощущающий присутствие магии, такой как *обнаружение магии*, раскрывает присутствие вокруг статуи магии школы Воплощения.

Ловушка активируется когда на нажимной плите оказывается больше 20 фунтов веса, после чего статуя испускает 30-футовый конус огня. Все существа в этом огне обязаны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон огнём 22 (4к10) при провале, или половину при успехе.

Если поместить под нажимную плиту железный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться. Успешное *рассеивание магии* (Сл 13), наложенное на статую, уничтожает ловушку.

Отравленная игла

Механическая ловушка

Отравленная игла прячется в замке сундука или другого предмета. Если попытаться открыть сундук без правильного ключа, выскочит игла, передающая дозу яда.

Когда ловушка активируется, игла выскакивает на 7 сантиметров из замка. Существо, находящееся в этой области, получает колющий урон 1 и урон ядом 11 (2к10), а также должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно станет отравленным на 1 час.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 20 позволяет персонажу понять наличие ловушки по изменениям, сделанным в замке, чтобы тот уместил иглу. Успешная проверка Ловкости со Сл 15 с использованием воровских инструментов обезвреживает ловушку, вынимая иглу из замка. Неудачная попытка вскрыть замок тоже вызывает срабатывание ловушки.

Отравленные дротики

Механическая ловушка

Когда существо наступает на потайную нажимную плиту, из трубок в стене, находящихся под давлением или оснащённых пружинами, вылетают дротики с ядом на конце. На полу может быть несколько нажимных пластин, и каждая будет активировать свой набор дротиков.

Крохотные отверстия в стене закрываются пылью и паутиной, либо маскируются среди барельефов и фресок. Сл их обнаружения — 15. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 15 позволит понять присутствие нажимных пластин по колебаниям уровня пола. Если поместить под нажимную плиту железный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться. Если отверстия забить тканью или залить воском, это не даст дротикам вылететь.

Ловушка активируется когда на нажимной плите оказывается больше 20 фунтов веса, после чего вылетают четыре дротика. Каждый дротик совершает дальнобойную атаку с бонусом +8 против случайной цели в пределах 10 футов от нажимной пластины (видимость никак не мешает этому броску атаки). Если в этой области нет целей, дротики ни во что не попадают. Цель, по которой попали, получает колющий урон 2 (1к4) и должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 11 (2к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Падающая сеть

Механическая ловушка

В этой ловушке натянутая верёвка сбрасывает подвешенную к потолку сеть.

Верёвка находится в 7 сантиметрах над полом и растягивается между двумя колоннами или деревьями. Сеть маскируется паутиной или листвой. Сл обнаружения верёвки и сети — 10. Успешная проверка Ловкости со Сл 15 с использованием воровских инструментов позволяет безопасно перерезать верёвку. Персонаж без воровских инструментов может совершить эту проверку с помехой, используя острое оружие или инструмент. При провале ловушка срабатывает.

Когда ловушка срабатывает, сеть падает, накрывая квадратную площадь с длиной стороны 10 футов. Те, кто находятся в этой области, становятся опутанными, а провалившие спасбросок Силы со Сл 10 ещё и сбиваются с ног. Существа могут действием совершать проверку Силы со Сл 10, освобождая при успехе себя или другое существо в пределах досягаемости. У сети КД 10 и 20 хитов. Причинение сети рубящего урона 5 (КД 10) уничтожает квадратный участок с длиной стороны 5 футов, освобождая находящихся там существ.

Сфера аннигиляции

Магическая ловушка

Магическая непроницаемая тьма заполняет разинутый рот каменного лица, вырезанного в стене. Диаметр круглого рта 60 сантиметров. Из него не слышны звуки, свет не может проникнуть внутрь его, и вся материя, входящая туда, мгновенно уничтожается.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 20 даст понять, что во рту находится *сфера аннигиляции*, которую нельзя контролировать и перемещать. Во всём остальном она идентична обычной *сфере аннигиляции*, как описано в главе 7.

В некоторых разновидностях этой ловушки на каменное лицо накладывают чары, чтобы определённые существа чувствовали неодолимое желание подойти ко рту и залезть внутрь. Этот эффект подобен эффекту *симпатия* заклинания *антипатия/симпатия*. Успешное *рассеивание магии* (Сл 18) устраняет эти чары.

Ямы

Механическая ловушка

Здесь представлены четыре разновидности ловушек-ям.

Простая яма. Простая яма выкапывается в земле. Отверстие прикрывают большим куском ткани, закреплённым по краям, и маскируют грязью и обломками.

Сл обнаружения ямы — 10. Тот, кто наступит на ткань, падает, утягивая ткань за собой, получая урон, зависящий от глубины ямы (обычно 10 футов, но может быть и глубже).

Скрытая яма. Такая яма сверху прикрывается материалом, идентичным окружающему полу.

Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволит увидеть отсутствие следов на участке пола над ямой. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 15 позволит понять, что под этой частью пола вырыта яма.

Если существо наступает на поверхность над ямой, та распахивается как люк, сбрасывая чужака вниз. Обычно глубина такой ямы от 10 до 20 футов, но она может быть и глубже.

После того как ловушка обнаружена, между крышкой ямы и окружающим полом можно вогнать железный шип или подобный предмет, чтобы крышка не могла провернуться, и по ней можно было пройти. Крышку также можно удержать закрытой заклинанием *волшебный замок* или подобной магией.

Запирающаяся яма. Эта ловушка идентична скрытой яме, за одним исключением: люк, накрывающий яму, снабжён засовом. После того как существо падает яму, крышка запирает его внутри.

Для открывания люка требуется успешная проверка Силы со Сл 20. Люк можно также разрушить (определите его характеристики согласно рекомендациям из главы 8). Персонаж, находящийся в яме, может также попытаться обезвредить запирающий механизм проверкой Ловкости со Сл 15, используя воровские инструменты, при условии, что до механизма можно дотянуться и персонаж может видеть. В некоторых случаях люк открывается механизмом (обычно спрятанным за потайной дверью).

Яма с шипами. Это простая, скрытая или запирающаяся яма с деревянными или железными шипами на дне. Существо, упавшее в неё, получает колющий урон 11 (2к10) от шипов, а также обычный урон от падения. Есть и более опасные разновидности, когда шипы покрывают ядом. В этом случае тот, кто получает колющий урон от шипов, должен также совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон ядом 22 (4к10) при провале, или половину этого урона при успехе.

Глава 6: Между приключениями

Кампания — это не просто серия приключений, она также включает происшествия в промежутках между ними: разного рода сторонние занятия персонажей помимо исследования дикой местности, разграбления подземелий и блужданий по мультивселенной в ходе выполнения какого-нибудь эпического задания.

Естественный ход кампании предполагает моменты затишья между приключениями, время, чтобы персонажи могли позаниматься личными делами и потратить заработанное золото. Это время даёт персонажам возможность немного глубже погрузиться в мир, делая свой вклад в то, что происходит вокруг них, и это, в свою очередь, может вовлечь их в дальнейшие приключения.

5 глава *Книги игрока* описывает расходы, которые персонаж делает для удовлетворения своих основных потребностей, в зависимости от выбранного образа жизни, от нищенского до аристократического. 8 глава описывает деятельность, которой можно заниматься во время простоя между приключениями. Настоящая глава заполняет пробелы, описывая затраты на существование, наём персонажей Мастера и различные дополнительные виды деятельности, которыми могут заняться персонажи. Начало главы также содержит варианты связывания разных приключений между собой, образуя единый ход событий.

Связывание приключений

Кампания в стиле эпизодического телешоу редко нуждается в связях между её приключениями. В каждом из них есть свои злодеи, и как только персонажи завершают его, больше нет никаких новых зацепок. Следующее приключение представляет собой новый вызов персонажам, никак не связанный с историей, предшествующей ему. Так как персонажи приобретают опыт, они становятся более мощными, равно как и препятствия, которые они должны преодолеть. Такой вид кампании лёгок для проведения, так как требует мало усилий для нахождения или создания приключений, соответствующих уровню отряда искателей приключений.

Кампания с повествованием позволяет игрокам почувствовать, что их действия имеют далеко идущие последствия. Они не интересуются одним лишь увеличением опыта. Несколько простых модификаций могут помочь вам создать кампанию, в которой каждое более раннее приключение помогает организовать последующее.

Использование глобального сюжета

В этом разделе представлено несколько примеров сюжетов, которые долгое время вдохновляли классические кампании D&D.

Цель искателей приключений в первом примере состоит в том, чтобы накопить силы и победить мощного врага, который угрожает миру. Их целью во втором примере является защита чего-то, что они оберегают, от разрушения, вне зависимости от того, что ему угрожает. В действительности эти два примера являются одной и той же историей (варианты сражения между добром и злом), рассказанной по-разному.

Пример 1. Поиски частей

Вы можете соединить приключения между собой, создав цель, которая может быть достигнута только после серии связанных заданий. Например, вы можете создать злодея, которого нельзя победить, пока персонажи не исследуют девять подземелий, в которых обитают Девять Принцев Ужаса, в каждом из которых достаточно чудовищ и опасностей, чтобы поднять искателей приключений на два или три уровня. Искатели приключений используют все свои достижения, сражаясь с Девятью Принцами Ужаса, прежде чем перейдут к эпическому заданию по уничтожению прародителя чудовищных принцев. Чем необычнее и интереснее будет каждое подземелье, тем выше ваши игроки оценят напряжённый ход кампании.

В такого рода кампаниях искатели приключений будут собрать фрагменты артефакта, рассеянные по руинам мультивселенной, чтобы воссоздать его и использовать для победы над глобальной угрозой.

Пример 2. Агенты икс

Вы также можете выстроить кампанию вокруг идеи о том, что искатели приключений являются представителями чего-то большего — королевства или секретной организации, например. Во всём, что касается их верности, искатели приключений мотивированы своим долгом и целью защиты того, на кого они служат.

Состоящая из нескольких этапов миссия может состоять в исследовании искателями приключений и нанесении на карту неизвестной области, при этом они будут заключать союзы, где это возможно, и преодолевать угрозы, с которыми столкнуться в пути. Их целью может стать поиск древней столицы павшей империи, которая находится за враждебным королевством, что вынуждает пересечь его территорию. Персонажи могут быть паломниками в поисках святого места или членами тайного ордена, посвящённого защите последних оплотов цивилизации в разрушающемся мире. Или они могут быть шпионами и убийцами, стремящимися ослабить вражескую страну, ликвидируя её злых лидеров и разграбляя её сокровища.

Семена нового приключения

Вы можете сделать кампанию в виде истории с многочисленными главами, сея семена следующего приключения прежде, чем закончится приключение текущее. Эта позволит естественно перемещать персонажей вперёд к их следующей цели.

Если семя проросло, персонажам есть чем заняться и после того, как приключение закончилось. Возможно, персонаж пьёт из волшебного фонтана в подземелье и получает таинственное видение, которое приводит к следующему заданию. Отряд искателей приключений может найти тайную карту или реликвию, которая укажет им новое предназначение, когда её смысл станет понят. Возможно, персонаж Мастера предупреждает искателей приключений о нависшей опасности или просит их о помощи.

Эта уловка не должна отвлекать персонажей от текущего приключения. Проектирование успешной зацепки для будущего приключения требует изящества. Приманка должна быть привлекательной, но не настолько непреодолимой, чтобы отвлекать игроков от того, что они делают сейчас.

Чтобы не позволять игрокам отвлекаться от их цели, сохраните ваши лучшие идеи до самого конца приключения, или вставляйте их в периоды бездействия.

Вот несколько примеров того, как может быть посажено семя нового приключения:

- На теле поверженного злодея персонажи находят свидетельство того, что он работал на кого-то ещё.
- Взятый в плен персонаж Мастера сообщает местоположение кого-то или чего-то, интересующего искателей приключений.
- Персонажи идут в таверну и видят объявление о розыске (обещающее значительную награду).
- Члены местного ополчения или городской стражи сообщают, что было совершено преступление, и они ищут свидетелей или подозреваемых.
- Персонажи получают анонимное письмо, которое проливает свет на заговор или нависшую угрозу, о которой они не знали.

Предзнаменование

Предзнаменование представляет собой тонкую работу, деликатно закладывающую основу будущего приключения. Не все предзнаменования приносят плоды, особенно если намёк слишком неуловим, или если события уводят вашу кампанию в новом направлении. Цель предзнаменования состоит в том, чтобы намекнуть на приближающиеся события и новые угрозы вашей кампании, не делая очевидным для игроков, что вы рассказываете им о том, что их ждёт в будущем. Вот несколько примеров:

- Вещь, которая была на враге, отмечена выгравированным или написанным на ней символом неизвестной организации.
- Безумная женщина на углу улицы изрекает фрагменты древнего пророчества, указывая кривым пальцем на персонажей.
- Король и королева объявили о предстоящем браке их сына и дочери соседнего монарха, но различные фракции противятся этому, затевая волнения.
- Медвежатники-разведчики совершают набеги на цивилизованные страны и шпионят в поселениях, что является прелюдией к вторжению завоевателя-хобгоблина.
- Кукольное представление на рыночной площади предсказывает трагический финал, если два знатных рода, объявивших друг другу войну, не станут мириться.
- В городе совершаются одинаковые необычные убийства, что намекает на будущую угрозу самим персонажам.

Ход кампании

Согласованные детали вдыхают жизнь в вашу кампанию и помогают игрокам чувствовать, что их персонажи находятся в реальном мире. Если искатели приключений часто посещают одну и ту же таверну, её персонал, строение и обстановка не должны сильно изменяться от одного визита до другого. Перемены могут происходить в результате действий самих персонажей или событий, о которых они узнают. Когда искатели приключений убивают чудовище, оно остаётся мёртвым, если ктолибо не оживляет его. Когда они забирают сокровище из комнаты, оно не должно появиться там, когда они снова в неё зайдут — если, конечно, оно не было украдено у них! Если они оставили дверь открытой, она будет открыта до тех пор, пока ктонибудь не закроет её.

Так как запомнить всё невозможно, необходимо вести записи. Краткие записи отмечают на карте приключения открытые двери, обезвреженные ловушки и т. п. События, происходящие за рамками приключения, лучше записывать в тетрадь, посвящённую вашей компании. Такая записная книжка или электронный файл позволят сохранять ваши заметки в организованном виде.

Ваш дневник может включать следующие элементы:

План кампании. Запишите основные этапы вашей кампании и то, что вы планируете использовать в будущих приключениях. Вносите изменения по мере развития кампании, добавляя идеи, которые будут у вас появляться.

Персонажи. Опишите связи и цели персонажей. Это поможет вам проектировать приключение, предусматривая возможности для развития персонажа.

Фиксируйте текущие классы и уровни персонажей, а также задания и действия, которые они предпринимают в промежутках между приключениями.

Если у искателей приключений есть корабль или цитадель, запишите их название и местоположение, также как и наёмников, которые находятся в распоряжении персонажей.

Раздаточный материал. Копируйте весь раздаточный материал, который вы вручаете игрокам, чтобы не забыть его содержание.

Отчёт приключения. Воспринимайте этот отчёт как руководство для своей кампании. Добавляйте каждую игровую сессию или приключение, чтобы контролировать ход кампании. Вы можете дать игрокам доступ к этому отчёту или к его отредактированной версии, лишённой ваших примечаний и секретов (игроки также могут вести свой собственный отчёт, к которому вы можете обратиться, если ваш собственный отчёт окажется неполным).

Персонажи Мастера. Записывайте характеристики и особенности персонажей Мастера, с которыми искатели приключений встречались более одного раза. Например, вы можете записать, чем различаются голоса важных персон в городе, их имена, где они живут и работают, имена членов их семей и близких, и даже их тайны.

Календарь кампании. Ваш мир будет казаться игрокам реалистичнее, если персонажи будут замечать течение времени. Отмечайте такие детали как смену времён года или важные праздники и следите за любыми важными событиями, которые могут повлиять на историю.

Инструментарий. Всегда отмечайте, когда вы создаёте или существенно изменяете чудовище, волшебный предмет или ловушку. Храните карты, созданные случайным образом подземелья или сцены, которые вы создали. Эта информация гарантирует, что вы не будете повторно делать эту работу, и вы сможете использовать этот материал в будущем.

Постоянные расходы

Помимо расходов, связанных с поддержанием выбранного уровня жизни, у персонажей могут быть и дополнительные затраты. Те из них, кто вступил во владение собственностью, приобрёл бизнес или нанял наёмников, должны покрывать связанные с этим расходы.

Траты на обслуживание

Собственность	Суммарная стоимость в день	Опытных наёмников	Неопытных наёмников
Аббатство	20 зм	5	25
Ферма	5 см	1	2
Ратуша посёлка или города	5 зм	5	3
Придорожный постоялый двор	10 зм	5	10
Постоялый двор в городе	5 зм	1	5
Цитадель или небольшой замок	100 зм	50	50
Охотничий дом	5 см	1	—
Дворянский особняк	10 зм	3	15
Застава или форт	50 зм	20	40
Дворец или большой замок	400 зм	200	100
Магазин	2 зм	1	—
Большой храм	25 зм	10	10
Небольшой храм	1 зм	2	—
Укреплённая башня	25 зм	10	—
Торговый пост	10 зм	4	2

Для искателей приключений, особенно после десятого уровня, нет ничего необычного во владении замком, таверной или другой недвижимостью. Они могут купить её на заработанные деньги, захватить силой, заполучить, удачно вытащив из *колоды многих вещей*, или получить любым другим способом.

Приведённая выше таблица показывает ежедневную стоимость содержания такой собственности (обычного жилья не включена сюда, так как входит в расходы на поддержание образа жизни, как разъяснено в *Книге игрока*). Траты на обслуживание необходимо делать каждые 30 дней. Учитывая, что персонажи проводят большую часть времени в приключениях, штат включает управляющего, который может совершать платежи в отсутствие отряда.

Суммарная стоимость в день. Сюда входит всё, что требуется для содержания собственности в должном виде, включая оплату наёмников. Если собственность приносит доходы, которые могут покрывать расходы (взимание платы, сбор десятины или пожертвований, продажа товаров), это уже учтено в таблице.

Опытные и неопытные наёмники. Разница между опытными и неопытными наёмниками объясняется в *Книге игрока*.

Бизнес

Собственный бизнес персонажа может приносить достаточно денег, чтобы покрывать расходы на его обслуживание. Однако владелец между приключениями должен периодически проверять, что всё идёт гладко. Смотрите информацию по управлению бизнесом в разделе «деятельность во время простоя» в этой главе.

Гарнизоны

В крепости и замки нанимают солдат для защиты (используйте ветеранов и стражей из *Бестиария*). Придорожные постоялые дворы, заставы, форты, дворцы и храмы полагаются на менее опытных защитников (используйте стражей из *Бестиария*). Эти воители составляют большую часть опытных наёмников в объектах собственности.

Деятельность во время простоя

В промежутках между приключениями персонажи получают возможность совершать полезные действия. Позволяя дням, неделям и месяцам проходить между приключениями, помогайте игрокам развивать их персонажей, но не позволяйте им очень быстро получать слишком большую силу.

Позволяя персонажам заниматься побочными делами между приключениями, вы поощряете игроков больше вкладываться в мир кампании. Если персонаж владеет таверной в деревне или много кутит с местными жителями, он с большей вероятностью отреагирует, когда возникнет угроза деревне или её обитателям.

С течением кампании персонажи ваших игроков не только будут становиться мощнее, они будут всё глубже погружаться в мир и проникаться им. У них может возникнуть желание поучаствовать в проектах, требующих много времени между приключениями, например, в строительстве крепости и владении ею.

На более высоких уровнях вы можете выделять больше времени между приключениями, чтобы персонажи могли заняться своими делами. У низкоуровневых персонажей свободного времени может быть несколько дней или недель, а у высокоуровневых персонажей — несколько месяцев или даже лет.

Дополнительная деятельность во время простоя

В 8 главе *Книги игрока* приведены примеры деятельности во время простоя, которыми можно заполнить паузы между приключениями. В зависимости от стиля вашей кампании, а также предыстории и интересов искателей приключений, вы можете добавить описанные ниже варианты деятельности или часть из них.

Исполнение священных ритуалов

Набожный персонаж может между приключениями выполнять священные ритуалы в храме своего божества. Между ритуалами он медитирует и молится.

Священнослужитель может сам проводить такие ритуалы как свадьбы, похороны и рукоположения. Миряне могут совершать жертвоприношения или помогать священнослужителям.

Персонаж, который в течение как минимум 10 дней исполнял священные ритуалы, в течение следующих 2к6 дней в начале каждого дня получает вдохновение (смотрите в 4 главе *Книги игрока*).

Коммерческая деятельность

Искатели приключений могут заниматься делами, не связанными с походами в подземелья и спасением мира. Персонаж может унаследовать кузницу, отряду могут подарить участок для ведения приусадебного хозяйства или даже таверну. Если у персонажей есть такой бизнес, они должны периодически контролировать дела, чтобы быть уверенными, что всё идёт хорошо.

Персонаж бросает процентные кости и добавляет количество дней, которое он занимается этой деятельностью (максимум 30), и сравнивает результат с приведённой таблицей, чтобы узнать, что произошло.

Если выпадает результат, по которому персонаж должен заплатить, но не может этого сделать, дела начинают идти очень плохо. За каждый такой невыплаченный долг персонаж получает штраф −10 на последующие броски по этой таблице.

Коммерческая деятельность

к100 + дни	Результат
01–20	Вы должны заплатить по полторы стоимости ведения бизнеса за каждый день.
21–30	Вы должны заплатить полную стоимость ведения бизнеса за каждый день.
31–40	Вы должны заплатить половину стоимости ведения бизнеса за каждый день. Оставшуюся половину покрывает прибыль.
41–60	Прибыль от деятельности покрывает стоимость ведения бизнеса за каждый день.
61–80	Прибыль от деятельности покрывает стоимость ведения бизнеса за каждый день и приносит 1к6 × 5 зм.
81–90	Прибыль от деятельности покрывает стоимость ведения бизнеса за каждый день и приносит 2к8 × 5 зм.
91 и выше	Прибыль от деятельности покрывает стоимость ведения бизнеса за каждый день и приносит 3к10 × 5 зм.

Кутёж

Персонажи могут тратить время на гедонистические удовольствия, такие как закатывание вечеринок, пьянки, азартные игры, и всё остальное, что позволяет забыть опасности, грозящие им в приключениях.

Кутящий персонаж тратит деньги, как если бы он вёл богатое существование (смотрите в 5 главе *Книги игрока*). В конце кутежа игрок бросает процентные кости, добавляет уровень персонажа и сравнивает результат с приведённой таблицей, чтобы узнать, что произошло с его персонажем, либо же вы сами определяете последствия.

Кутёж

к100 + уровень	Результат
01–10	Вы попали в тюрьму на 1к4 дня в конце простоя по обвинению в неповиновении и нарушении спокойствия. Вы можете заплатить штраф 10 зм, чтобы избежать тюрьмы, или можете сопротивляться аресту.
11–20	Вы приходите в сознание в странном месте, не помня, как там оказались, и вас грабят на 3к6 × 5 зм.
21–30	Вы нажили врага. Теперь некая личность или организация враждебна к вам. Оскорблённую сторону определяет Мастер, а вы решаете, что это было за оскорбление.
31–40	Вы закрутили любовную интрижку. Бросьте к20. Если выпадет «1–5», вы расстаётесь со скандалом. Если выпадет «6–10», вы расстаётесь полюбовно. Если выпадет «11–20», ваш роман продолжается. Вы сами определяете личность партнёра, но Мастер должен её одобрить. Если вы расстались со скандалом, вы можете получить новую слабость. Если вы расстались полюбовно или роман ещё продолжается, партнёр может стать новой привязанностью.
41–80	Вы получили хороший выигрыш в азартной игре и компенсируете затраты на богатое проживание на время кутежа.
81–90	Вы получили хороший выигрыш в азартной игре и компенсируете затраты на богатое проживание на время кутежа и получаете 1к20 × 4 зм.
91 и выше	Вы получили хороший выигрыш в азартной игре и компенсируете затраты на богатое проживание на время кутежа и получаете 4к6 × 10 зм. Ваш кутёж входит в местные легенды.

Получение славы

Персонаж может в свободное время заниматься улучшением своих отношений с некой организацией (смотрите «слава» в главе 1). Между приключениями персонаж выполняет небольшие поручения и знакомится с другими представителями организации.

После того, как персонаж проведёт, занимаясь этим, количество дней, равное его текущей славе, умноженной на 10, его слава увеличится на 1.

Постройка крепости

Персонаж может между приключениями строить крепость. Прежде чем начать работу, персонаж должен получить участок земли. Если этот участок находится в королевстве или подобных владениях, персонажу нужна королевская грамота (правовой документ, дарующий разрешение присматривать за земельным участком во имя короны), земельная грамота (правовой документ, поручающий персонажу заботиться об участке земли, пока он остаётся верным короне), или документ с печатью, подтверждающий владение участком земли. Землю также можно получить в наследство или другими способами.

Королевские и земельные грамоты обычно выдаются правителем за верную службу, хотя их также можно купить. Документы о владении можно купить или унаследовать. Маленький участок может стоить от 100 до 1000 зм. Большой особняк может стоить 5000 зм и больше, если вообще будет продаваться.

Получив участок, персонаж должен найти строительные материалы и работников. Приведённая таблица показывает стоимость постройки крепости (включая стоимость материалов и оплату труда) и требуемое время, при условии, что персонаж тратит время в простое на контроль хода работ. Работы могут продолжаться и без персонажа, но каждый день его отсутствия увеличивает время строительства на 3 дня.

Постройка крепости

Крепость	Стоимость постройки	Время строительства
Аббатство	50000 зм	400 дней
Застава или форт	15000 зм	100 дней
Укреплённая башня	15000 зм	100 дней
Дворец или большой замок	500000 зм	1200 дней
Дворянский особняк	25000 зм	150 дней
Ратуша посёлка или города	5000 зм	60 дней
Фактория	5000 зм	60 дней
Храм	50000 зм	400 дней
Цитадель или небольшой замок	50000 зм	400 дней

Продажа магических предметов

Мало кто может купить магические предметы, и ещё меньше знают, как их добывать. Искатели приключений здесь — исключение, таково уж их призвание.

Это возможно только в городе или таком месте, где можно найти богатого покупателя, готового приобрести магический предмет. Легендарные магические предметы и бесценные артефакты не могут быть проданы между приключениями. Поиск коголибо, способного купить такой товар, может стать отдельным приключением или заданием.

Для каждого продаваемого предмета персонаж совершает проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 20, чтобы найти покупателей. Другой персонаж может потратить своё свободное время в простое, чтобы помочь с поиском, позволяя совершить проверки с преимуществом. При неудачной проверке никакой покупатель не найден в течение 10-дневных поисков. При успешной проверке покупатель для предмета находится после нескольких дней поиска, количество которых зависит от редкости предмета, как показано в таблице «спрос на магические предметы».

Персонаж может попытаться найти покупателей для нескольких магических предметов сразу. Это требует многократных проверок Интеллекта (Анализ), но поиски происходят одновременно, и результаты успешных и неудачных проверок не соединяются вместе. Например, если персонаж находит покупателя для обычного волшебного предмета за 2 дня, а для необычного предмета за 5 дней, но не в состоянии найти покупателя для редкого предмета, весь поиск длится 10 дней.

Для каждого предмета, который персонаж хочет продать, игрок бросает процентные кости и сверяется с таблицей «продажа магических предметов», применяя модификатор, основанный на редкости вещи, указанный в таблице «спрос на магические предметы». Персонаж также совершает проверку Харизмы (Убеждение) и добавляет результат к сумме. Полученное таким образом значение определяет, что покупатель предлагает заплатить за вещь.

Личность покупателя определяете вы. Иногда редкие и очень редкие предметы ищут через доверенных лиц, чтобы самим сохранить инкогнито. Если покупатель остаётся в тени, вы решаете, создаст ли продажа юридические осложнения для отряда в будущем.

Спрос на магические предметы

Редкость	Базовая цена	Дни на поиск покупателя	Модификатор броска к100*
Обычный	100 зм	1к4	+10
Необычный	500 зм	1к6	+0
Редкий	5000 зм	1к8	−10
Очень редкий	50000 зм	1к10	−20

* Добавьте этот модификатор к результату броска по таблице «продажа магических предметов».

Продажа магических предметов

к100 + мод.	Вы находите…
20 или меньше	Покупателя, предлагающего десятую часть базовой цены
21–40	Покупателя, предлагающего четверть базовой цены, но анонимный покупатель предлагает половину базовой цены
41–80	Покупателя, предлагающего половину базовой цены, но анонимный покупатель предлагает базовую цену
81–90	Покупателя, предлагающего базовую цену
91 и больше	Анонимного покупателя, предлагающего полторы базовых цены, не задавая вопросов

Распространение слухов

Изменение общественного мнения — отличный способ свергнуть злодея или помочь другу. Распространение слухов — эффективный, хотя и не совсем честный способ достичь такой цели. Вовремя пущенный слух может усилить положение в обществе или вызвать скандал. Слух должен быть простым, конкретным и неопровержимым. Эффективный слух должен быть правдоподобным, обыгрывающим то, во что люди готовы поверить.

Распространение слухов о личности или организации требует количество дней, зависящее от размера поселения, как показано в приведённой таблице. В посёлке или большом городе время должно тратиться неразрывно. Если персонаж распространяет слухи десять дней, уходит на поиски приключений на несколько дней, а потом возвращается, незаконченный слух забудется безо всякого эффекта.

Распространение слухов

Размер поселения	Требуемое время
Деревня	2к6 дней
Посёлок	4к6 дней
Большой город	6к6 дней

Персонаж должен тратить 1 зм в день, оплачивая напитки, небольшие подарки, и тому подобное. В конце времени, потраченного на распространение слухов, персонаж должен совершить проверку Харизмы (Переговоры или Убеждение) со Сл 15. При успехе преобладающее отношение к предмету слухов изменяется на один шаг к дружественному или враждебному, по желанию персонажа. При провале слухи не получают поддержки, и дальнейшие попытки распространять их будут провальными.

Изменение общего отношения к персоне или организации не меняет отношения конкретных личностей. Отдельные индивидуумы могут остаться при своём мнении, особенно если они лично взаимодействовали с предметом слухов.

Создание магического предмета

За распределение магических предметов отвечает Мастер, поэтому именно вы решаете, как они попадают к отряду. В качестве альтернативы, вы можете позволить персонажам игроков самим изготавливать магические предметы.

Создание магического предмета — долгий и затратный процесс. Для начала у персонажа должна быть формула, описывающая создание предмета. Этот же персонаж должен быть заклинателем с ячейками заклинаний, способным накладывать заклинания, производимые создаваемым предметом. Кроме того, редкость создаваемого предмета определяет минимальный уровень персонажа, который может его создавать. Например, персонаж 3 уровня может создать *волшебную палочку снарядов* (необычный предмет), если у него есть ячейки заклинаний, и он может накладывать заклинание *волшебная стрела*. Этот же персонаж может создать *оружие +1* (тоже необычный предмет), причём для этого не требуются никакие конкретные заклинания.

Вы можете решить, что для создания некоторых предметов нужны особые материалы или места. Например, для варки зелья могут требоваться алхимические ингредиенты, а в процессе ковки *языка пламени* может потребоваться находиться у лавы.

Создание магических предметов

Редкость предмета	Стоимость создания	Минимальный уровень
Обычная	100 зм	3
Необычная	500 зм	3
Редкая	5000 зм	6
Очень редкая	50000 зм	11
Легендарная	500000 зм	17

В таблице указана стоимость создания предметов (для таких расходуемых предметов, как зелья и свитки, разделите эту стоимость пополам). Персонаж, участвующий в создании предмета, вкладывает в день по 25 зм, пока предмет не будет готов. Считается, что персонаж занят работой по 8 часов в день. Таким образом, для создания необычного магического предмета требуется 20 дней и 500 зм. Вы можете корректировать эти стоимости так, как посчитаете нужным для вашей кампании.

Если создаваемый предмет будет генерировать заклинание, создатель должен в каждый день, когда он участвует в создании предмета, тратить одну ячейку заклинания с уровнем, равным уровню генерируемого заклинания. Материальные компоненты заклинания тоже должны быть под рукой в процессе создания предмета. Если в обычных условиях заклинание уничтожает эти компоненты, они уничтожаются в процессе создания. Если предмет сможет создать заклинание лишь один раз, как в случае *свитка заклинания*, компоненты уничтожаются в процессе создания только раз. В противном случае компоненты уничтожаются по одному разу за каждый день в процессе создания предмета.

Несколько персонажей могут объединять усилия при создании магического предмета, если все они подходят по уровню. Каждый персонаж может вкладывать свои заклинания, ячейки заклинаний и компоненты, если все они создают один и тот же предмет. Каждый персонаж может вкладывать в общий процесс по 25 зм за день.

Обычно персонаж, занимающийся такой деятельностью, создаёт один из предметов, описанных в 7 главе. Если хотите, можете позволить игрокам создавать свои собственные магические предметы, используя руководство из главы 9.

В процессе создания магического предмета персонаж может поддерживать скромное существование, не платя 1 зм в день, или комфортное существование, платя лишь половину обычной стоимости (смотрите в 5 главе *Книги игрока*).

Тренировки для получения уровней

В качестве опционального правила, вы можете требовать от персонажей тратить время на обучение, прежде чем они получат все преимущества от нового уровня. Если вы используете эту опцию, когда персонаж накапливает достаточно опыта, чтобы получить новый уровень, он должен потратить некоторое количество дней, прежде чем получит классовые умения, связанные с новым уровнем.

Время тренировки зависит от получаемого уровня, как показано в таблице. Стоимость тренировки указана сразу за весь период.

Тренировки для получения уровней

Получаемый уровень	Время тренировки	Стоимость тренировки
2–4	10 дней	20 зм
5–10	20 дней	40 зм
11–16	30 дней	60 зм
17–20	40 дней	80 зм

Создание деятельности во время простоя

Ваши игроки могут захотеть заняться деятельностью, не описанной ни здесь, ни в *Книге игрока*. Если вы изобретаете новые виды деятельности, помните о следующем:

- Деятельность не должна отменять необходимость или желание персонажей отправляться на поиски приключений.
- Деятельность, связанная с денежными затратами, предоставляет персонажам игроков возможность потратить заработанные с трудом сокровища.
- Деятельность, раскрывающая новые зацепки для приключений и ранее неизвестные факты о вашей кампании могут предсказать будущие события и конфликты.
- Для деятельности, в которой персонажи могут получить разные степени успеха, создайте соответствующие таблицы, подобные тем, что есть в этой главе.
- Если персонаж принадлежит к классу, или имеет владение или предысторию, делающую его хорошо пригодным для конкретной деятельности, попробуйте дать ему бонус к проверкам характеристик, совершаемым для выполнения этой деятельности.

Глава 7: Сокровища

Стремления искателей приключений могут быть различны: слава, знания и справедливость. Многие не прочь также заполучить нечто более осязаемое: богатство. Грозди золотых цепей, платиновые монеты, короны, украшенные драгоценными камнями, полированные скипетры, рулоны шёлковой ткани и могущественные магические предметы — все эти вещи ждут, когда их найдут неутомимые искатели приключений.

В этой главе подробно рассмотрены магические предметы и места их возможных находок, а также специальные награды, которые могут быть предоставлены взамен или в дополнение к магическим вещам и обычным сокровищам.

Виды сокровищ

Сокровища бывают нескольких видов.

Монеты. Самый основной вид сокровищ это деньги. Они могут встречаться в виде медных монет (мм), серебряных монет (см), монет из электрума (эм), золотых монет (зм) и платиновых монет (пм). Пятьдесят монет любого вида весят 1 фунт.

Драгоценные камни. Драгоценные камни небольшие и лёгкие, и их гораздо легче хранить, чем, к примеру, монеты того же номинала. Смотрите раздел «драгоценные камни» для определения различных видов поделочных, драгоценных и ювелирных камней, которые могут быть найдены в качестве сокровищ.

Произведения искусства. Это могут быть идолы, отлитые из чистого золота, ожерелья, усыпанные драгоценными камнями, картины древних царей, инкрустированные блюда и многое другое. Смотрите раздел «произведения искусства» для определения видов декоративных и ценных произведений искусства, которые можно найти в качестве сокровищ.

Магические предметы. Магические предметы включают в себя волшебные палочки, доспехи, жезлы, зелья, кольца, оружие, посохи, свитки и чудесные предметы. По степени редкости магические изделия могут быть разделены на обычные, необычные, редкие, очень редкие и легендарные.

Разумные чудовища часто используют магические предметы, которые имеются в их распоряжении, а другие прячут, чтобы не потерять, или чтобы их не украли. Например, если у племени хобгоблинов есть *длинный меч +1* и *алхимический сосуд*, то глава племени может использовать меч, как оружие, а *алхимический сосуд* будет храниться в надёжном месте.

Случайные сокровища

На следующих страницах приводятся таблицы, которые вы можете использовать, чтобы случайным образом генерировать сокровища, которые чудовища носят с собой, прячут в своих логовах или укрывают иным способом. Размещение сокровищ остаётся на ваше усмотрение. Главное убедитесь, что игроки чувствуют себя вознаграждёнными за игру, и их персонажи удовлетворены наградой, что досталась им после того, как они преодолели опасные испытания в подземельях.

Таблицы сокровищ

Сокровища могут быть распределены случайным образом на основе показателя опасности чудовища. В таблицах представлена информация для чудовищ с показателем опасности 0–4, 5–10, 11–16, а также 17 и выше. Используйте эти таблицы, чтобы определить, каким количеством денег располагает чудовище, или какие богатства хранятся в его сокровищнице.

Использование таблицы «индивидуальные сокровища»

Таблица «индивидуальные сокровища» поможет вам определить, сколько сокровищ имеет при себе одно существо. Если чудовище не заинтересовано в накоплении сокровищ, вы можете использовать эту таблицу, чтобы определить побочное сокровище, оставленное предыдущими жертвами чудовища.

Используйте таблицу «индивидуальные сокровища», соответствующую показателю опасности чудовища. Бросьте к100 и в зависимости от результата определите, сколько монет каждого вида есть у чудовища. В таблице также указано среднее значение бросков, указанное в скобках, на тот случай, если вы хотите отказаться от дополнительных бросков и сэкономить время. Чтобы определить общее количество индивидуальных сокровищ для группы одинаковых существ, вы можете сэкономить время путём умножения полученного результата на количество существ в группе.

Если чудовищу нет смысла носить при себе большую кучу монет, вы можете конвертировать монеты в драгоценные камни или предметы искусства равной ценности.

Использование таблицы «сокровищница»

Таблица «сокровищница» поможет вам определить содержание большого тайника с сокровищем, будь то накопленные богатства какой-либо большой группы существ (племя орков или армия хобгоблинов), имущество одного мощного существа, который имел страсть в накоплении сокровищ (например, дракона), или награда, дарованная отряду искателей приключений их благодетелем после успешного выполнения задания. Вы также можете разделить это сокровище на несколько частей, чтобы искатели приключений не смогли найти его и получить всё сразу.

При определении содержимого клада, принадлежащего одному чудовищу, используйте таблицу, соответствующую показателю опасности чудовища. При определении сокровища, принадлежащего большой группе чудовищ, используйте показатель опасности лидера этой группы. Если клад не принадлежит никому, используйте показатель опасности чудовища, контролирующего подземелье или логово. Если клад — это подарок от покровителя, используйте показатель опасности, равный среднему уровню отряда.

Каждый клад содержит случайное количество монет, как показано в верхней части каждой таблицы. Бросьте к100 и обратитесь к таблице, чтобы определить, содержит ли клад драгоценные камни и произведения искусства. Этот же бросок используется для определения того, присутствуют ли в кладе магические предметы.

Как и для таблицы «индивидуальные сокровища», здесь в скобках приведены средние значения. Вы можете использовать среднее значение, не бросая кость, чтобы сэкономить время.

Если размер сокровища кажется вам слишком маленьким, вы можете повторить бросок несколько раз. Используйте этот подход для чудовищ, которые особенно любят накапливать сокровища. Легендарные существа накапливают гораздо больше сокровищ, чем обычные. Для них бросайте кость как минимум дважды и складывайте результаты вместе.

Вы можете давать так много или так мало сокровищ, как вы того пожелаете. В течение типичной кампании отряд находит сокровища на сумму семи бросков для показателя опасности 0–4, восемнадцати бросков для показателя опасности 5–10, двенадцати бросков для показателя опасности 11–16, и восьми бросков для показателя опасности 17+

Драгоценные камни

Если клад содержит драгоценные камни, вы можете использовать следующие таблицы, чтобы определить разновидность найденных драгоценных камней, основываясь на их стоимости. Вы можете бросить кость один раз и предположить, что все найденные камни одинаковы, или же несколько раз, чтобы создать яркую коллекцию драгоценных камней.

Драгоценные камни стоимостью 10 зм

к12	Описание камня
1	Азурит (непрозрачный, пёстрый тёмно-синий)
2	Бирюза (непрозрачная, зелёно-голубая)
3	Гематит (непрозрачный, серо-чёрный)
4	Глазчатый агат (полупрозрачный, чередующиеся круги серого, белого, коричневого, голубого или зелёного цвета)
5	Голубой кварц (прозрачный, голубой)
6	Лазурит (непрозрачный, голубой и синий с жёлтыми вкраплениями)
7	Малахит (непрозрачный, с чередующимися светло- и тёмно-зелёными полосами)
8	Моховой агат (полупрозрачный, розовый или бело-жёлтый с мшистыми серыми или зелёными пятнами)
9	Обсидиан (непрозрачный, чёрный)
10	Полосчатый агат (полупрозрачный, с чередующимися коричневыми, голубыми, белыми или красными полосами)
11	Родохрозит (непрозрачный, светло-розовый)
12	Тигровый глаз (полупрозрачный, коричневый с золотой серединкой)

Драгоценные камни стоимостью 50 зм

к12	Описание камня
1	Гелиотроп (непрозрачный, тёмно-серый с красными вкраплениями)
2	Звёздчатый розовый кварц (полупрозрачный, розовый камень с белой звездой по центру)
3	Кварц (прозрачный, белый, дымчатый или жёлтый)
4	Лунный камень (полупрозрачный, белый с бледно-голубым отливом)
5	Оникс (непрозрачный, чёрно-белые полосы или чисто чёрный или белый)
6	Сардоникс (непрозрачный, бело-красные полосы)
7	Сердолик (непрозрачный, оранжевый с переходом в красно-коричневый)
8	Халцедон (непрозрачный, белый)
9	Хризопраз (полупрозрачный, зелёный)
10	Циркон (прозрачный, бледный зелёно-голубой)
11	Цитрин (прозрачный, жёлто-коричневый)
12	Яшма (непрозрачная, синяя, чёрная или коричневая)

Драгоценные камни стоимостью 100 зм

к10	Описание камня
1	Аметист (прозрачный, тёмно-фиолетовый)
2	Гагат (непрозрачный, чёрный)
3	Гранат (прозрачный, красный, зелёно-коричневый или фиолетовый)
4	Жемчуг (непрозрачный, переливчатый белый, жёлтый или розовый)
5	Коралл (непрозрачный, тёмно-красный)
6	Нефрит (полупрозрачный, светло- или тёмно-зелёный, белый)
7	Турмалин (прозрачный, бледно-зелёный, синий, коричневый или красный)
8	Хризоберилл (прозрачный, жёлто-зелёный или светло-зелёный)
9	Шпинель (прозрачная, красная, красно-коричневая или тёмно-зелёная)
10	Янтарь (прозрачный, жёлто-золотой)

Драгоценные камни стоимостью 500 зм

к6	Описание камня
1	Аквамарин (прозрачный, зелёно-голубой)
2	Александрит (прозрачный, тёмно-зелёный)
3	Синяя шпинель (прозрачная, синяя)
4	Топаз (прозрачный, золотисто-жёлтый)
5	Хризолит (прозрачный, сочный оливково-зелёный)
6	Чёрный жемчуг (непрозрачный, чисто чёрный)

Драгоценные камни стоимостью 1000 зм

к8	Описание камня
1	Голубой сапфир (прозрачный, от бело-голубого до умеренно синего)
2	Жёлтый сапфир (прозрачный, огненно-жёлтый или жёлто-зелёный)
3	Звёздчатый рубин (полупрозрачный, рубин с белёсой звездой в центре)
4	Звёздчатый сапфир (полупрозрачный, синий сапфир с белёсой звездой в центре)
5	Изумруд (прозрачный, насыщенный ярко-зелёный)
6	Огненный опал (полупрозрачный, огненно-красный)
7	Опал (полупрозрачный, голубой с зелёными и золотыми вкраплениями)
8	Чёрный опал (полупрозрачный, тёмно-зелёный с чёрными пятнышками и золотыми вкраплениями)

Драгоценные камни стоимостью 5000 зм

к4	Описание камня
1	Алмаз (прозрачный, сине-белый, ярко-жёлтый, розовый, коричневый или синий)
2	Гиацинт (прозрачный, огненно-оранжевый)
3	Рубин (прозрачный, чисто красный с переходом в тёмно-алый)
4	Чёрный сапфир (полупрозрачный, блестящий чёрный с яркими вкраплениями)

Произведения искусства

Если клад содержит произведения искусства, вы можете использовать следующие таблицы, чтобы определить разновидность этих произведений, основываясь на их стоимости. Бросьте кости столько раз, сколько произведений искусства содержит клад.

Произведения искусства стоимостью 25 зм

к10	Предмет
1	Серебряный кувшин
2	Резная статуэтка из кости
3	Маленький золотой браслет
4	Одеяние из золотой парчи
5	Чёрная бархатная маска, вышитая серебряной нитью
6	Медная чаша с серебряной филигранью
7	Пара гравированных игральных костей
8	Небольшое зеркальце в расписной деревянной раме
9	Вышитый шёлковый носовой платок
10	Золотой медальон с портретом возлюбленной внутри

Произведения искусства стоимостью 250 зм

к10	Предмет
1	Золотое кольцо с гелиотропами
2	Резная статуэтка слоновой кости
3	Большой золотой браслет
4	Серебряной ожерелье с кулоном из поделочного камня
5	Бронзовая корона
6	Шёлковая мантия с золотой вышивкой
7	Большой мастерски вытканный гобелен
8	Латунная кружка, инкрустированная нефритом
9	Коробочка с бирюзовыми фигурками животных
10	Золотая клетка для птиц, инкрустированная электрумом.

Произведения искусства стоимостью 750 зм

к10	Предмет
1	Серебряная чаша, декорированная лунным камнем
2	Длинный меч из посеребрённой стали
3	Резная арфа из экзотической древесины, с инкрустацией из слоновой кости и драгоценными цирконами
4	Небольшой золотой идол
5	Гребень в виде золотого дракона со вставленными в глаза гранатами
6	Бутыль, запечатанная пробкой с тиснением по золотой фольге и украшенная аметистами
7	Церемониальный кинжал из электрума с чёрной жемчужиной в навершии
8	Серебряно-золотая брошь
9	Обсидиановая статуэтка с золотой инкрустацией
10	Расписная боевая маска из золота

Произведения искусства стоимостью 2500 зм

к10	Предмет
1	Прекрасная золотая цепь с огненным опалом
2	Старинный шедевр живописи
3	Расшитая шёлком и бархатом мантия, украшенная лунными камнями
4	Платиновый браслет с сапфиром
5	Вышитые перчатки, усыпанные драгоценными камнями
6	Украшенный драгоценными камнями ножной браслет
7	Золотая музыкальная шкатулка
8	Золотой браслет, украшенный аквамаринами
9	Глазная повязка с ложным глазом из голубого сапфира и лунного камня
10	Ожерелье из маленьких розовых жемчужин

Произведения искусства стоимостью 7500 зм

к8	Предмет
1	Украшенная драгоценностями золотая корона
2	Украшенное драгоценностями платиновое кольцо
3	Небольшая золотая статуэтка с рубинами
4	Золотой кубок с изумрудами
5	Золотая шкатулка для драгоценностей с платиновой филигранью
6	Расписанный золотом детский саркофаг
7	Нефритовая игральная доска с золотыми фигурками
8	Украшенный драгоценными камнями рог для напитков слоновой кости, инкрустированный золотой филигранью

Магические предметы

Магические предметы находятся в залежах у чудовищ или в давно утерянных гробницах. Такие предметы дают персонажам способности, которые они едва ли могли получить в ином случае, или улучшают уже существующие причудливыми способами.

Редкость

У каждого магического предмета есть такой показатель как «редкость». Он может быть обычным, необычным, редким, очень редким, или легендарным. Обычные магические предметы, такие как *зелья лечения*, встречаются чаще всего. Некоторые легендарные предметы, такие как *аппарат Кваліша*, являются уникальными. Игра предполагает, что секреты создания наиболее могущественных магических предметов возникли столетия назад, и постепенно были утеряны в результате войн, катаклизмов и прочих неприятностей. Даже необычные магические предметы не могут быть легко воссозданы. Таким образом, можно сказать, что многие магические предметы являются хорошо сохранившимися предметами старины.

Показатель редкости позволяет дать грубую оценку силы предмета относительно других магических предметов. Каждый уровень редкости соответствует определённому уровню персонажа, как показано в таблице «редкость магических предметов». Например, персонажу, как правило, не удастся найти редкую магическую вещь, прежде чем он достигнет 5 уровня. И всё-таки, редкость предметов не должна влиять на сюжет вашей кампании. Если вы хотите, чтобы *кольцо невидимости* попало в руки персонажа 1 уровня, то так тому и быть. Вне всякого сомнения, из этого получится великая история.

Если в вашей кампании позволяется торговать магическими предметами, то показатель редкости также поможет вам установить цены на эти предметы. Примерная стоимость таких предметов представлена в таблице «редкость магических предметов». Стоимость расходуемых предметов, таких как зелья или свитки, как правило, составляет половину стоимости постоянных предметов с тем же показателем редкости.

Редкость магических предметов

Редкость	Уровень персонажа	Стоимость
Обычная	1 и выше	50–100 зм
Необычная	1 и выше	101–500 зм
Редкая	5 и выше	501–5000 зм
Очень редкая	11 и выше	5001–50000 зм
Легендарная	17 и выше	50001+ зм

Покупка и продажа

Если вы не решите иначе, то считается, что большинство магических предметов настолько редки, что они не доступны для покупки. Обычные предметы, такие как *зелья лечения*, могут быть приобретены у алхимика, травника или заклинателя. Но даже в этом случае вряд ли это будет просто поход в магазин. Продавец может вместо денег попросить об оказании какой-либо услуги.

В большом городе с академией магии или крупным храмом покупка и продажа магических предметов, по вашему усмотрению, может быть более доступна. Если в вашем мире много искателей приключений, занимающихся добычей древних магических предметов, то торговля этими предметами может быть более распространённым явлением. Тем не менее, это, вероятно, всё же будет похоже на аукцион произведений искусства в реальном мире, попасть на который можно только по приглашению, и вокруг которого ошиваются воры.

Продажа магических предметов в большинстве миров затруднена, прежде всего, тем, что трудно найти на них покупателя. Многие хотели бы иметь магический меч, но лишь немногие из них могут позволить себе это. Те же, кто может позволить себе покупку такой вещи, как правило,

могут потратить деньги более практичными способами. Смотрите в главе 6 один из способов продажи магических предметов.

В вашей кампании магические предметы могут быть распространены достаточно широко, чтобы путешественники могли покупать и продавать их, приложив к этому некоторые усилия. Магические предметы могут продаваться на базарах или в аукционных домах в каких-либо фантастических местах, таких как Латунный город, планарный мегаполис Сигил, или в других, менее экзотических местах. Продажа магических предметов может жёстко регулироваться, что в свою очередь будет сопровождаться наличием процветающего чёрного рынка. Техномаги могут изготавливать такие предметы для армии или искателей приключений, как они и делают это в Эберроне. Также вы можете позволить персонажам изготавливать собственные магические предметы, как это описано в главе 6.

Идентификация магических предметов

Некоторые магические предметы неотличимы от своих немагических копий, в то время как другие проявляют свой магический характер весьма заметно. Вне зависимости от этого, некоторого манипулирования с магическим предметом бывает достаточно для того, чтобы дать персонажу почувствовать в нём что-то необычайное. Однако обнаружение свойств магического предмета не происходит автоматически.

Заклинание *опознание* — самый быстрый способ выявить свойства магического предмета. В качестве альтернативы, персонаж может сосредоточиться на одном магическом предмете во время короткого отдыха, если он находится в физическом контакте с этим предметом. В конце отдыха персонаж изучает свойства предмета, а также понимает, как его использовать. Зелья являются исключением; достаточно попробовать немного жидкости, чтобы сказать, что это зелье делает.

Иногда магический предмет сам несёт ключ к определению его свойств. Командное слово для активации кольца может быть выгравировано крошечными буквами на его внутренней стороне, или же по изображённым на нём перьями можно предположить, что это *кольцо падения пёрышком*.

Ношение вещи или экспериментирование с ней также может дать намёк о её свойствах. Например, если персонаж надевает *кольцо прыжков*, вы можете сказать ему: «Твои шаги становятся странно пружинистыми». Возможно, после этого персонаж начнёт прыгать вверх-вниз, чтобы посмотреть, что происходит, и тогда вы сообщаете ему, что его прыжки становятся неожиданно высокими.

Вариант: Усложнение идентификации

Если вы предпочитаете, чтобы магические предметы имели большую загадочность, вы можете исключить вариант определения свойств магического предмета во время короткого отдыха, и требовать использования заклинания *опознание* или проведения ряда экспериментов с предметом, или и того, и другого.

Настройка на магический предмет

Некоторые магические предметы требуют того, чтобы существо образовало с ними связь, прежде чем оно сможет использовать их магические свойства. Эта связь называется настройкой, и у некоторых предметов могут быть определённые условия для её проведения. Если условием является класс, существо должно быть представителем этого класса, чтобы настроиться на предмет (если указанный класс это класс заклинателя, чудовище выполняет это требование, если у него есть ячейки заклинаний и оно использует список заклинаний этого класса). Если для настройки нужно быть заклинателем, существо выполняет это требование, если может накладывать хотя бы одно заклинание при помощи умений или особых свойств, без использования магических предметов и подобных вещей.

Индивидуальные сокровища: Показатель опасности 0–4

к100	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
01–30	5к6 (17)	—	—	—	—
31–60	—	4к6 (14)	—	—	—
61–70	—	—	3к6 (10)	—	—
71–95	—	—	—	3к6 (10)	—
96–00	—	—	—	—	1к6 (3)

Индивидуальные сокровища: Показатель опасности 5–10

к100	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
01–30	4к6 × 100 (1400)	—	1к6 × 10 (35)	—	—
31–60	—	6к6 × 10 (210)	—	2к6 × 10 (70)	—
61–70	—	—	3к6 × 10 (105)	2к6 × 10 (70)	—
71–95	—	—	—	4к6 × 10 (140)	—
96–00	—	—	—	2к6 × 10 (70)	3к6 (10)

Индивидуальные сокровища: Показатель опасности 11–16

к100	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
01–20	—	4к6 × 100 (1400)		1к6 × 100 (350)	—
21–35	—	—	1к6 × 100 (350)	1к6 × 100 (350)	—
36–75	—	—	—	2к6 × 100 (700)	1к6 × 10 (35)
76–00	—	—	—	2к6 × 100 (700)	2к6 × 10 (70)

Индивидуальные сокровища: Показатель опасности 17+

к100	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
01–15	—	—	2к6 × 1000 (7000)	8к6 × 100 (2800)	—
16–55	—	—	—	1к6 × 1000 (3500)	1к6 × 100 (350)
56–00	—	—	—	1к6 × 1000 (3500)	2к6 × 100 (700)

Сокровищница: Показатель опасности 0–4

	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
Монеты	6к6 × 100 (2100)	3к6 × 100 (1050)	—	2к6 × 10 (70)	—

к100	Драгоценные камни или произведения искусства	Магические предметы
01–06	—	—
07–16	2к6 (7) камней, стоящих 10 зм	—
17–26	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	—
27–36	2к6 (7) камней, стоящих 50 зм	—
37–44	2к6 (7) камней, стоящих 10 зм	1к6 предметов из Таблицы А
45–52	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к6 предметов из Таблицы А
53–60	2к6 (7) камней, стоящих 50 зм	1к6 предметов из Таблицы А
61–65	2к6 (7) камней, стоящих 10 зм	1к4 предметов из Таблицы Б
66–70	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к4 предметов из Таблицы Б
71–75	2к6 (7) камней, стоящих 50 зм	1к4 предметов из Таблицы Б
76–78	2к6 (7) камней, стоящих 10 зм	1к4 предметов из Таблицы В
79–80	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к4 предметов из Таблицы В
81–85	2к6 (7) камней, стоящих 50 зм	1к4 предметов из Таблицы В
86–92	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к4 предметов из Таблицы Е
93–97	2к6 (7) камней, стоящих 50 зм	1к4 предметов из Таблицы Е
98–99	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1 предмет из Таблицы Ё
00	2к6 (7) камней, стоящих 50 зм	1 предмет из Таблицы Ё

Сокровищница: Показатель опасности 5–10

	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
Монеты	2к6 × 100 (700)	2к6 × 1000 (7000)	—	6к6 × 100 (2100)	3к6 × 10 (105)

к100	Драгоценные камни или произведения искусства	Магические предметы
01–04	—	—
05–10	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	—
11–16	3к6 (10) камней, стоящих 50 зм	—
17–22	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	—
23–28	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	—
29–32	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к6 предметов из таблицы А
33–36	3к6 (10) камней, стоящих 50 зм	1к6 предметов из таблицы А
37–40	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1к6 предметов из таблицы А
41–44	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к6 предметов из таблицы А
45–49	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к4 предметов из таблицы Б
50–54	3к6 (10) камней, стоящих 50 зм	1к4 предметов из таблицы Б
55–59	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1к4 предметов из таблицы Б
60–63	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предметов из таблицы Б
64–66	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к4 предметов из таблицы В
67–69	3к6 (10) камней, стоящих 50 зм	1к4 предметов из таблицы В
70–72	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1к4 предметов из таблицы В
73–74	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предметов из таблицы В
75–76	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1 предмет из таблицы Г
77–78	3к6 (10) камней, стоящих 50 зм	1 предмет из таблицы Г
79	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1 предмет из таблицы Г
80	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1 предмет из таблицы Г
81–84	2к4 (5) произведений, стоящих 25 зм	1к4 предметов из таблицы Е
85–88	3к6 (10) камней, стоящих 50 зм	1к4 предметов из таблицы Е
89–91	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1к4 предметов из таблицы Е
92–94	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предметов из таблицы Е
95–96	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1к4 предметов из таблицы Ё
97–98	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предметов из таблицы Ё
99	3к6 (10) камней, стоящих 100 зм	1 предмет из таблицы Ж
00	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1 предмет из таблицы Ж

Не настроившись на предмет, который того требует, существо получает от него только немагические преимущества, если в его описании не указано иное. Например, магический щит, который требует настройки, даёт преимущества обычного щита существу, не настроившемуся на него, но при этом не проявляет свои магические свойства.

Настройка на предмет требует, чтобы существо провело короткий отдых, в течение которого оно будет фокусироваться только на этом предмете, находясь при этом в постоянном физическом контакте с ним (это не может быть тот же самый короткий отдых, что используется для изучения свойств предмета). Эта фокусировка может принимать формы тренировки с оружием (для оружия), медитации (для чудесного предмета), либо какой-то другой соответствующей деятельности. Если короткий отдых прерывается, попытка настройки терпит неудачу. Если же всё складывается удачно, то в конце короткого отдыха существо получает интуитивное понимание того, как активировать магические свойства предмета, в том числе понимает необходимые для этого командные слова.

В конкретный промежуток времени предмет может быть настроен только на одно существо, и существо не может быть настроено на более чем три магических предмета одновременно. Любая попытка настроиться на четвёртый предмет автоматически проваливается; существо сначала должно прервать настройку на один из тех трёх предметов, на которые оно настроено. Кроме того, существо не может настроиться на копии одного и того же предмета. Например, существо не может настроиться более чем на одно *кольцо защиты* одновременно.

Настройка на магический предмет заканчивается, если существо перестаёт удовлетворять требованиям для осуществления настройки, или если предмет находился на расстоянии более 100 футов в течение, по крайней мере, 24 часов, или если существо умирает, а также, если другое существо настаивается на предмет. Существо может также добровольно отменить настройку, потратив другой короткий отдых, фокусируясь на предмете, за исключением тех случаев, когда предмет проклят.

Проклятые предметы

Некоторые магические предметы несут на себе проклятья, которые порой воздействуют на своих владельцев ещё долгое время после того, как те прекратили ими пользоваться. В описании магического предмета уточняется, проклят он или нет. Большинство методов идентификации предметов, в том числе применение заклинания *опознание*, не позволяют обнаружить проклятье, хотя ваши знания могут намекнуть на этот факт. Проклятье должно стать сюрпризом для владельца магического предмета, когда его эффекты начнут проявляться.

Настройку на проклятую вещь нельзя отменить добровольно, пока проклятие не будет снято, например, с помощью заклинания *снятие проклятья*.

Сокровищница: Показатель опасности 11–16

	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
Монеты	—	—	—	4к6 × 1000 (14000)	5к6 × 100 (1750)

к100	Драгоценные камни или произведения искусства	Магические предметы
01–03	—	—
04–06	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	—
07–09	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	—
10–12	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	—
13–15	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	—
16–19	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предмета из таблицы А и 1к6 предметов из таблицы Б
20–23	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1к4 предмета из таблицы А и 1к6 предметов из таблицы Б
24–26	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1к4 предмета из таблицы А и 1к6 предметов из таблицы Б
27–29	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к4 предмета из таблицы А и 1к6 предметов из таблицы Б
30–35	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к6 предметов из таблицы В
36–40	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1к6 предметов из таблицы В
41–45	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1к6 предметов из таблицы В
46–50	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к6 предметов из таблицы В
51–54	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предмета из таблицы Г
55–58	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1к4 предмета из таблицы Г
59–62	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1к4 предмета из таблицы Г
63–66	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к4 предмета из таблицы Г
67–68	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1 предмет из таблицы Д
69–70	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1 предмет из таблицы Д
71–72	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1 предмет из таблицы Д
73–74	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1 предмет из таблицы Д
75–76	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1 предмет из таблицы Е и1к4 предмета из таблицы Ё
77–78	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1 предмет из таблицы Е и1к4 предмета из таблицы Ё
79–80	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1 предмет из таблицы Е и1к4 предмета из таблицы Ё
81–82	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1 предмет из таблицы Е и1к4 предмета из таблицы Ё
83–85	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
86–88	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
89–90	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
91–92	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
93–94	2к4 (5) произведений, стоящих 250 зм	1 предмет из таблицы З
95–96	2к4 (5) произведений, стоящих 750 зм	1 предмет из таблицы З
97–98	3к6 (10) камней, стоящих 500 зм	1 предмет из таблицы З
99–00	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1 предмет из таблицы З

Категории магических предметов

Каждый магический предмет принадлежит к какой-либо категории: волшебные палочки, доспехи, жезлы, зелья, кольца, оружие, посохи, свитки или чудесные предметы.

Волшебные палочки

Волшебные палочки достигают в длину 15 дюймов и изготавливаются из металла, кости или дерева. Палочка может быть также украшена навершием из стекла, камня, или какого-либо другого материала.

Доспехи

Если в описании доспехов не сказано иначе, то для использования их магических свойств они должны быть надеты.

Для некоторых комплектов магических доспехов может быть указан вид доспеха, например, «кольчуга» или «латный доспех». Если же особого указания по этому поводу нет, вы можете определить вид доспеха случайным образом.

Жезлы

Магические жезлы могут выглядеть как скипетры, другие же просто представляют собой тяжёлые цилиндры. Они, как правило, изготовлены из металла, дерева или кости; весят от двух до пяти фунтов, имеют длину 2–3 фута при толщине в один дюйм.

Зелья

Различные виды магических жидкостей сгруппированы в категорию зелий: это варева, сделанные из колдовских трав, вода из магических фонтанов или священных источников, и масла, которые наносятся на существо или предмет. Объём большинства зелий составляет примерно одну унцию.

Зелья являются расходуемыми магическими предметами. Употребление зелья или его применение на другого персонажа совершается действием. Применение масла может занять больше времени, и это указано в его описании. Использованное зелье действует немедленно и считается израсходованным.

Кольца

Магические кольца наделяют удивительной силой тех, кому повезло найти их. Если в описании кольца не сказано иначе, то для того, чтобы магия кольца работала, его необходимо носить на пальце.

Оружие

Созданное для воплощения самых жестоких замыслов своего владельца или же напротив, выкованное служить высоким рыцарским идеалам, магическое оружие является желанным предметом для многих искателей приключений.

Для некоторых экземпляров магического оружия в описании может быть указан его вид, такой как «длинный меч» или «длинный лук». Если же вид оружия не указан, вы можете выбрать его самостоятельно или же определить случайным образом.

Если у магического оружия есть свойство «боеприпас», то выпущенные им боеприпасы считаются магическими в вопросе преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Посохи

Длина магического посоха 5–6 футов. Внешне посохи могут весьма отличаться друг от друга: одни гладкие и имеют практически равный диаметр по всей длине, другие — витые и корявые; одни сделаны из дерева, другие из полированного металла или кристалла. В зависимости от материала, посох может весить от 2 до 7 фунтов.

Если не сказано иного, то посох может использоваться, как оружие, являясь при этом «боевым посохом».

Сокровищница: Показатель опасности 17+

	ММ	СМ	ЭМ	ЗМ	ПМ
Монеты	—	—	—	12к6 × 1000 (42000)	8к6 × 1000 (28000)

к100	Драгоценные камни или произведения искусства	Магические предметы
01–02	—	—
03–05	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к8 предметов из таблицы В
06–08	1к10 (5) предметов, стоящих 2500 зм	1к8 предметов из таблицы В
09–11	1к4 (2) предметов, стоящих 7500 зм	1к8 предметов из таблицы В
12–14	1к8 (4) камней, стоящих 5000 зм	1к8 предметов из таблицы В
15–22	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к6 предметов из таблицы Г
23–30	1к10 (5) предметов, стоящих 2500 зм	1к6 предметов из таблицы Г
31–38	1к4 (2) предметов, стоящих 7500 зм	1к6 предметов из таблицы Г
39–46	1к8 (4) камней, стоящих 5000 зм	1к6 предметов из таблицы Г
47–52	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к6 предметов из таблицы Д
53–58	1к10 (5) предметов, стоящих 2500 зм	1к6 предметов из таблицы Д
59–63	1к4 (2) предметов, стоящих 7500 зм	1к6 предметов из таблицы Д
64–68	1к8 (4) камней, стоящих 5000 зм	1к6 предметов из таблицы Д
69	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к4 предмета из таблицы Ё
70	1к10 (5) предметов, стоящих 2500 зм	1к4 предмета из таблицы Ё
71	1к4 (2) предметов, стоящих 7500 зм	1к4 предмета из таблицы Ё
72	1к8 (4) камней, стоящих 5000 зм	1к4 предмета из таблицы Ё
73–74	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
75–76	1к10 (5) предметов, стоящих 2500 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
77–78	1к4 (2) предметов, стоящих 7500 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
79–80	1к8 (4) камней, стоящих 5000 зм	1к4 предмета из таблицы Ж
81–85	3к6 (10) камней, стоящих 1000 зм	1к4 предмета из таблицы З
86–90	1к10 (5) предметов, стоящих 2500 зм	1к4 предмета из таблицы З
91–95	1к4 (2) предметов, стоящих 7500 зм	1к4 предмета из таблицы З
96–00	1к8 (4) камней, стоящих 5000 зм	1к4 предмета из таблицы З

Свитки

Большинство свитков это заклинания, хранящиеся в письменной форме, но есть и те, что несут уникальные чары, которые предоставляют мощную охрану. Каким бы ни было его содержание, свиток представляет собой свёрток бумаги, иногда прикреплённый к деревянному стержню, и, как правило, хранящийся в тубе из слоновой кости, нефрита, кожи, дерева или металла.

Свиток является расходуемым магическим предметом. Независимо от характера магии, содержащейся в свитке, активация этой магии требует использования действия, чтобы прочитать свиток. После того, как магия, заключённая свитке, высвобождается, свиток не может быть использован повторно. Слова исчезают, или он рассыпается в прах.

Любое существо, которое может понимать письмена, может прочитать и магические письмена свитка и попытаться активировать его, прочитав символы.

Чудесные предметы

Чудесные предметы это довольно обширная категория магических предметов, которая включает в себя предметы одежды, такие как: сапоги, ремни, плащи, перчатки и различные ювелирные изделия и украшения: амулеты, броши и обручи. Сумки, ковры, хрустальные шары, разного рода фигурки, музыкальные инструменты и многие другие предметы также попадают в эту категорию.

Вариант: Смешивание зелий

Персонаж может выпить одно зелье, пока находится под действием другого, или попытаться смешать несколько зелий в одной ёмкости. В этом случае, необычные ингредиенты, используемые в создании зелий, могут привести к непредсказуемым последствиям.

Когда персонаж смешивает две зелья вместе, вы можете бросить кость и сверить результат с таблицей «смешивание зелий». Если персонаж смешивает более двух зелий, то совершайте бросок повторно для каждого последующего зелья, комбинируя результаты. Если эффекты не проявляются сразу, то оповещайте о них только тогда, когда они становятся очевидны.

Смешивание зелий

к100	Результат
01	Смесь взрывается, причиняя экспериментатору урон силовым полем 6к10, а также урон силовым полем 1к10 всем существам в пределах 5 футов от него.
02–08	Смесь становится пищевым ядом по выбору Мастера.
09–15	Оба зелья теряют свои свойства.
16–25	Одно из зелий теряет свои свойства.
26–35	Оба зелья продолжают работать, но их численные эффекты снижаются наполовину. Если в силу особенностей зелья эффект нельзя понизить, то зелье не работает.
36–90	Оба зелья работают нормально.
91–99	Численные эффекты и длительность действия одного из зелий удваиваются. Если ни одно зелье не может быть модифицировано таким образом, то в этом случае они работают как обычно.
00	Только одно зелье продолжает работать, но его эффект становится постоянным. Выберите наиболее простой эффект для того, чтобы сделать его постоянным, или же тот, который кажется вам наиболее забавным. Например, *зелье лечения* может увеличить максимум хитов на 4, а *масло эфирности* может навсегда заточить персонажа на Эфирном Плане. На ваше усмотрение, назначьте заклинание, такое как *рассеивание магии* или *снятие проклятья*, которое может рассеять этот длительный эффект.

Ношение и использование магических предметов

Использование свойств магического предмета предполагает его ношение или использование. Магические предметы, предназначенные для ношения, должны быть надеты соответствующим образом: обувь — на ноги, перчатки — на руки, шляпа или шлем — на голову, кольцо — на палец. Магический доспех должен быть надет, щит ремнём прикреплён к руке, плащ накинут на плечи. Оружие нужно держать в руке.

В большинстве случаев надеваемые магические предметы подходят всем, независимо от размера. Их часто делают регулируемыми или зачаровывают на изменение размера под носителя.

Существуют редкие исключения. Если по сюжету требуется сделать предмет подходящим только существам определённой формы или размера, вы можете посчитать, что его регулировка невозможна. Например, доспех, сделанный дроу, может подходить только эльфам. Дварфы могут изготавливать доспехи, которые подходят только существам их размера и телосложения.

Когда негуманоидное существо пытается надеть предмет, не предназначенный для него, вы можете сами решить: работают ли его функции в полной мере. Например, кольцо, надетое на щупальце, может продолжать работать как обычно, но обладающая змеиным хвостом юань-ти вряд ли сможет надеть какую бы то ни было обувь.

Несколько предметов схожих видов

Пользуйтесь здравым смыслом, чтобы определить, может ли существо носить несколько вещей схожего вида. Обычно персонаж не может носить

Вариант: Неудачи при прочтении свитков

Существо, которое пытается, но не может наложить заклинание со свитка, должно совершить спасбросок Интеллекта со Сл 10. При провале бросьте 1к6 для определения последствий в соответствии с приведённой ниже таблицей.

Неудача при прочтении свитков

к6	Результат
1	Волна магической энергии причиняет заклинателю урон силовым полем 1к6 за каждый уровень заклинания.
2	Вместо намеченной цели заклинание перенаправляется на заклинателя или на его союзника (определяется случайным образом). Если изначальной целью заклинания был сам заклинатель, то оно перенаправляется на случайное существо, находящееся поблизости.
3	Заклинание воздействует на случайную область в пределах действия заклинания.
4	Эффект заклинания оказывается прямо противоположен тому, каким он должен был быть. При этом заклинание не приносит ни вреда, ни пользы. Например, *огненный шар* оборачивается безобидной волной холода.
5	Заклинатель страдает от незначительного, но причудливого эффекта, связанного с природой заклинания. Продолжительность этого эффекта такая же, как и длительность неудавшегося заклинания или же 1к10 минут для заклинаний с длительностью «мгновенная». Например, *огненный шар* может обернуться тем, что из ушей заклинателя в течение 1к10 минут будет идти дым.
6	Заклинание активируется через 1к12 часов. Если целью заклинания был сам заклинатель, то оно срабатывает как обычно. Если целью было другое существо, которого уже нет рядом, то эффект от заклинания распространяется в направлении этого существа, на расстояние максимальной дистанции самого заклинания.

более одной пары обуви, одной пары перчаток или рукавиц, пары браслетов, одного доспеха, одного предмета на голове и одного плаща. Вы можете делать исключения; например, персонаж вполне может носить обруч под шлемом, или накинуть себе на плечи два плаща.

Парные предметы

Предметы, которые являются парными, такие как ботинки, наручи, рукавицы и перчатки, должны носиться в паре, чтобы персонаж получал преимущества, связанные с ними. Например, обув на одну ногу *сапог ходьбы и прыжков*, а на другую *эльфийский сапог*, персонаж не получит преимуществ ни от одного из них.

Активация предмета

Активация некоторых магических предметов требует конкретных действий, например, держание его в руках и произнесение командного слова. В описании каждой категории предметов и конкретно самих предметов указывается, что необходимо для их активации. Некоторые предметы требуют использование одного или нескольких из нижеследующих правил для их активации.

Если активация предмет требует совершения действия, то это действие не равносильно действию Использование предмета, так что умение плута Быстрые руки не может быть использовано для активации предмета.

Командное слово

Командное слово — слово или фраза, которые необходимо произнести для активации предмета. В местах, где что-то препятствует звуку, например, при заклинании *тишина*, магические предметы, активируемые командным словом, не могут использоваться.

Расходуемые

Некоторые предметы одноразовые. Зелье или эликсир необходимо проглотить, масло — нанести на тело. Написанное исчезает со свитка после прочтения. После использования такие предметы теряют свою магическую силу.

Заклинания

Некоторые магические предметы позволяют использовать заложенные в них заклинания. При этом если в описании не сказано иное, заклинание накладывается с минимально возможным уровнем, у использующего не тратятся ячейки заклинаний и ему не требуются компоненты. Заклинание использует стандартные время накладывания, дистанцию и длительность, и владелец должен концентрироваться, если заклинание того требует. Многие предметы, такие как зелья не используют время накладывания и сразу дают эффект заклинания со стандартной длительностью. Ряд предметов, однако, является исключением из этого правила, так как меняет время накладывания, длительность или другие части заклинаний.

Магические предметы, такие как некоторые из посохов, могут требовать использования вашего собственного умения Использование заклинаний. Если у вас есть несколько таких умений, вы сами выбираете, какое из них использовать. Если же у вас нет этого умения (возможно, вы плут с умением Использование магических предметов), то для этого предмета ваш модификатор базовой характеристики будет равен +0, и ваш бонус мастерства при этом не будет применяться.

Заряды

У некоторых магических предметов есть заряды, которые расходуются каждый раз, когда вы активируете их свойства. Их текущее количество становится ясным в момент изучения предмета с помощью заклинания *опознание*, а также когда существо производит настройку на этот предмет. Кроме того, когда происходит восстановление зарядов, существо, настроенное на этот предмет, понимает, сколько зарядов было восстановлено.

Рецепты магических предметов

Рецепт магического предмета описывает, как создать тот или иной магический предмет. Такой рецепт может быть отличной наградой для персонажей, если вы позволяете им создавать собственные магические предметы, как описано в главе 6.

Вы можете награждать рецептами вместо магических предметов. Обычно рецепты пишутся в книгах или свитках и являются на одну категорию более редкими, чем сам предмет, который они позволяют создать. Например, рецепт обычной вещи является необычным. Для легендарных предметов не существует рецептов.

Если создание магических предметов — обычное дело для вашей кампании, рецепты могут встречаться с той же частотой, что и предметы, которые они позволяют создать. Рецепты обычных и необычных предметов могут даже быть в продаже, и их цена должна превышать цену создаваемых ими предметов вдвое.

Прочность магических предметов

Большинство магических предметов является выдающимися произведениями искусных ремесленников. Благодаря комбинации тщательной работы и разного рода магических усилений, магическая вещь, по меньшей мере, так же прочна, как и аналогичное немагическое изделие. Большая часть магических предметов, за исключением зелий и свитков, обладают сопротивляемостью ко всем видам урона. Артефакты практически невозможно уничтожить, для этого требуются исключительные меры.

Особые свойства

Вы можете добавить индивидуальности магическому предмету, продумав его предысторию. Кто его сделал? Есть ли что-то необычное в его конструкции? Для чего его сделали, как изначально использовали? Какие магические причуды выделяют его от остальных предметов того же рода? Ответив на эти вопросы, вы сможете превратить обычный магический предмет, например, *длинный меч +1* в приятное открытие.

Приведённые ниже таблицы могут помочь вам с этими ответами. Совершите броски по тем таблицам, по каким захотите. Некоторые из этих таблиц имеют больший смысл для ряда предметов, чем другие. Некоторые магические предметы изготавливаются определёнными видами существ. Например, *эльфийский плащ* изготовлен, скорее всего, эльфами, а не дварфами. Если финальный результат кажется бессмысленным, вы можете совершить ещё один бросок и выбрать лучший вариант или использовать части получившегося для вдохновения и придумать собственное описание.

Вариант: Палочки без перезарядки

У типичной волшебной палочки расходуются заряды. Если вы хотите, чтоб палочки стали ограниченным ресурсом, вы можете сделать невозможным их перезарядку. При этом рассмотрите возможность увеличения базового количества зарядов до максимальных 25. Эти заряды после использования не восстанавливаются.

Кем или для кого он создан?

к20	Создатель или предполагаемый владелец
1	**Аберрация.** Предмет был создан аберрациями в древние времена, возможно, для использования избранными гуманоидными рабами. Если смотреть на предмет боковым зрением, кажется, что он шевелится.
2	**Великан.** Этот предмет больше среднего размера и был сделан великанами для их меньших союзников.
3	**Гном.** Этот предмет может смотреться поношенным. Кроме того, в нем есть шестерёнки и механические части, даже если они необязательны для функционирования предмета.
4–5	**Дварф.** Этот предмет прочен, в его конструкции заложены руны Дварфского языка. Он может принадлежать какому-либо клану, который ждёт возвращение предмета.
6	**Дракон.** Этот предмет сделан из чешуи и когтей дракона. Возможно, с вкраплениями драгоценных металлов и камней из драконьих запасов. Он немного теплеет на расстоянии 120 футов от дракона.
7	**Дроу.** Предмет весит половину стандартного веса. Он чёрный, украшен пауками и паутиной в честь Лолс. После нахождения на солнечном свете минуту или более, предмет может начать работать неправильно или даже разложиться.
8	**Исчадие.** Предмет выполнен из чёрной стали или рога, с начертанными на нём рунами. Ткань или кожа заменены шкурой исчадия. Он тёплый на ощупь, а на его поверхности выгравированы рунические символы. Небожители считают его отталкивающим.
9	**Небожитель.** Оружие весит половину стандартного веса, украшено пернатыми крыльями, солнцем и другими символами добра. Исчадия считают его отталкивающим.
10	**Нежить.** На этом предмете находятся образы смерти, такие как кости и черепа, он может быть сделан из частей трупов. На ощупь кажется холодным.
11	**Фея.** Предмет искусно сделан из превосходнейших материалов и даёт бледное излучение в лунном свете, проливая тусклый свет в радиусе 5 футов. Вместо железа и стали используется серебро или мифрил.
12–14	**Человек.** Предмет был создан во времена расцвета ныне павшего королевства, или он связан с легендарной личностью. На нём могут быть письмена на забытом языке или символы, чьё значение затерялось в веках.
15	**Водяной элементаль.** Блестящая рыбья чешуя вместо кожи и ткани; вместо металла используются морские раковины и кораллы, столь же твёрдые и прочные, как сама сталь.
16	**Воздушный элементаль.** Предмет весит половину стандартного веса и кажется полым. Если он сделан из ткани, то прозрачен.
17	**Земляной элементаль.** Предмет может быть сделан из камня. Любые тканевые или кожаные элементы усыпаны хорошо отполированными камнями.
18	**Огненный элементаль.** Этот предмет тёплый на ощупь и некоторые из его частей сделаны из чёрной стали. На его поверхности изображены языки пламени. В оформлении использованы оттенки красного и оранжевого.
19–20	**Эльф.** Предмет весит половину стандартного веса и украшен символами природы: листьями, лозами, звёздами и т. п.

Детали его истории?

к8	История
1	**Магия.** Этот предмет был создан древним орденом заклинателей и содержит его символ.
2	**Погибель.** Это предмет был создан врагами какой-либо культуры или вида существ. Если культура или существа находятся рядом, они могут опознать предмет и опознать его владельца как врага.
3	**Героизм.** Великий герой когда-то владел этим предметом. Все, кому знакома история предмета, будут ожидать от его владельца великих деяний.
4	**Орнамент.** Этот предмет был создан для какого-то специального события. Он инкрустирован драгоценными камнями, вставками из золота или платины и золотыми или серебряными узорами на поверхности.
5	**Пророчество.** Предмет фигурирует в пророчестве: его владельцу суждено сыграть ключевую роль в будущих событиях. Кто-то ещё, кто хочет сыграть эту роль, может попробовать украсть его или же тот, кто хочет предотвратить исполнение пророчества, может попытаться убить его владельца.
6	**Религия.** Этот предмет использовался в религиозных обрядах, посвящённых какому-либо богу. На нём изображены священные символы. Последователи бога могут попытаться склонить его владельца отдать предмет храму, украсть его для себя или поощрять его использование паладином или жрецом того же бога.
7	**Мистика.** Этот предмет связан с очень зловещими деяниями, будь то резня или убийство. На нём может быть имя или что-то напоминающее о злодее, который использовал его раньше. Те, кто знакомы с историей этого предмета, скорее всего, будут относиться к нему и его новому владельцу с подозрением.
8	**Символ власти.** Этот предмет когда-то был частью королевских регалий или знаком высокого поста. Его бывший владелец или его потомки могут хотеть его вернуть или кто-нибудь по ошибке решит, что новый обладатель предмета является его законным наследником.

Какими малыми свойствами обладает предмет?

к20	Малые свойства
1	**Маяк.** Владелец может бонусным действием заставить предмет источать яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый в пределах ещё 10 футов или погасить его.
2	**Компас.** Владелец может действием определить, в каком направлении находится север.
3	**Добросовестный.** Когда владелец замышляет или предпринимает какое-либо злобное деяние, то предмет усиливает его угрызения совести.
4	**Подземный житель.** Находясь под землёй, владелец всегда знает расстояние до поверхности земли и направление до ближайшей лестницы, подъёма, или любого другого пути, ведущего наверх.
5	**Сверкающий.** Этот предмет никогда не покрывается грязью.
6	**Страж.** Предмет шепчет предупреждения об опасностях, грозящих своему владельцу, предоставляя ему, бонус +2 к инициативе, при условии, что тот дееспособен.
7	**Гармоничный.** Для настройки на этот предмет понадобится всего одна минута.
8	**Скрытое сообщение.** Где-то на поверхности предмета скрыто сообщение, которое можно увидеть только в определённое время года или при определённой фазе Луны, или же только в определённом месте.
9	**Ключ.** Этот предмет используется для того, чтобы отпереть камеру, склеп, контейнер или какое-либо помещение.
10	**Язык.** Пока предмет находится у владельца, тот может понимать и разговаривать на одном дополнительном языке (по выбору Мастера).
11	**Часовой.** Выберите какой-либо вид существ — они были врагами создателя предмета. Предмет начинает слабо светиться, когда такие существа находятся в пределах 120 футов от него.
12	**Песнь создания.** Каждый раз, когда предмет ударяется или используется для удара по врагу, его владелец слышит фрагменты древней песни.
13	**Странный материал.** Предмет был сделан из материала, который является весьма необычным, учитывая его предназначение. На прочности предмета это никак не отражается.
14	**Умеренный.** Владелец этого предмета не страдает ни от низких, ни от высоких температур в диапазоне от −20 до +120 °F (от −28 до 48 °C)
15	**Неразрушаемый.** Предмет не может быть сломан. Для того чтобы его разрушить, должны быть использованы специальные средства.
16	**Полководец.** Владелец может действием заставить свой голос быть ясно слышимым на расстоянии до 300 футов. Эффект длится до конца следующего хода владельца.
17	**Рождённый пучиной.** Этот предмет не тонет в воде и любых других жидкостях. Его владелец совершает с преимуществом проверки Силы (Атлетика), когда он пытается плыть.
18	**Злой.** Когда владельцу предмета предоставляется возможность совершить какой-либо эгоистичный поступок или пойти по тёмному пути, предмет будет усиливать его желание сделать это.
19	**Иллюзия.** Предмет наполнен магией иллюзии, позволяющей владельцу изменять вид предмета в небольших деталях. Такие изменения не влияют на то, как предмет надевается, носится или держится в руках, и не оказывает эффект на другие его магические свойства. Например, владелец может сделать так, чтобы красная мантия казалась синей или заставить кольцо из золота выглядеть изготовленным из слоновой кости. Предмет возвращает свой истинный облик, если его никто не несёт и не носит.
20	Совершите два броска, перебрасывая последующие результаты «20».

Какими еще причудливыми особенностями обладает предмет?

к12	Причудливая особенность
1	**Исполненный благости.** Пока у владельца находится этот предмет, он чувствует себя счастливым и в будущее своё смотрит с оптимизмом. Бабочки и другие милые, безобидные создания порхают и резвятся в присутствии этого предмета.
2	**Самоуверенный.** Этот предмет даёт владельцу чувство уверенности.
3	**Скупой.** Владелец становится одержим жаждой материального богатства.
4	**Хрупкий.** Этот предмет скрипит, трещит и крошится, когда вы его используете, носите на себе или активируете. Это никоим образом не сказывается на его свойствах, но, если предметом пользовались продолжительное время, то вид у него потрёпанный.
5	**Голодный.** Магические свойства этого предмета работают только в том случае, если в последние 24 часа он имел контакт с кровью гуманоида. Совсем немного, капли достаточно.
6	**Шумный.** При использовании предмет производит всякого рода громкие звуки: лязг, крик, звуки удара по гонгу.
7	**Метаморфозы.** Периодически предмет случайным образом несколько изменяет свой внешний вид. На возможности владельца использовать этот предмет подобные метаморфозы никак не влияют.
8	**Ворчливый.** Предмет еле слышно бормочет что-то и ворчит. Существо, которое прислушается к этому брюзжанию, может узнать что-нибудь полезное.
9	**Болезненный.** При использовании владелец этого предмета чувствует не очень приятные, но, однако же, безобидные вспышки боли.
10	**Собственник.** Предмет требует настройки при первом использовании или надевании, и не позволяет владельцу настраиваться на другие предметы (те предметы, на которые владелец был настроен, сохраняют свою связь с ним, пока она не закончится каким-либо образом).
11	**Отталкивающий.** Владелец испытывает отвращение когда прикасается к предмету и продолжает испытывать дискомфорт, когда носит его.
12	**Ленивый.** Владелец этого предмета чувствует себя вялым и апатичным. Пока он настроен на предмет, ему требуется 10 часов для завершения длительного отдыха.

Случайная выборка магических предметов

Если вы используете таблицу «сокровищница», чтобы случайным образом определить, содержит ли клад магические предметы, и выпадает вариант, что предмет есть, то вы можете с помощью приведённых ниже таблиц определить, что именно это за предметы.

Таблица А: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–50	Зелье лечения
51–60	Свиток заклинания (заговор)
61–70	Зелье лазания
71–90	Свиток заклинания (1 уровень)
91–94	Свиток заклинания (2 уровень)
95–98	Зелье большого лечения
99	Сумка хранения
00	Парящая сфера

Таблица Б: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–15	Зелье большого лечения
16–22	Зелье огненного дыхания
23–29	Зелье сопротивления
30–34	Боеприпас, +1
35–39	Зелье дружбы с животными
40–44	Зелье подводного дыхания
45–49	Зелье увеличения
50–54	Зелье силы холмового великана
55–59	Свиток заклинания (2 уровень)
60–64	Свиток заклинания (3 уровень)
65–67	Сумка хранения
68–70	Мазь Кеогтома
71–73	Масло скольжения
74–75	Порошок исчезновения
76–77	Порошок сухости
78–79	Порошок чихания и удушья
80–81	Камень элементаля
82–83	Любовное зелье
84	Алхимический сосуд
85	Верёвка лазания
86	Волшебная палочка обнаружения магии
87	Волшебная палочка секретов
88	Доспех моряка
89	Зелье яда
90	Кольцо плавания
91	Мантия полезных предметов
92	Мифрильный доспех
93	Неподвижный жезл
94	Ночные очки
95	Парящая сфера
96	Плащ ската
97	Седло кавалериста
98	Фонарь обнаружения
99	Шапка подводного дыхания
00	Шлем понимания языков

Таблица В: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–15	Зелье отличного лечения
16–22	Свиток заклинания (4 уровень)
23–27	Боеприпас, +2
28–32	Зелье газообразной формы
33–37	Зелье героизма
38–42	Зелье неуязвимости
43–47	Зелье силы каменного великана
48–52	Зелье силы ледяного великана
53–57	Зелье уменьшения
58–62	Зелье чтения мыслей
63–67	Зелье ясновидения
68–72	Свиток заклинания (5 уровень)
73–75	Эликсир здоровья
76–78	Масло эфирности
79–81	Зелье силы огненного великана
82–84	Перо Кваля
85–87	Свиток защиты
88–89	Сумка с бобами
90–91	Бусина силы
92	Графин бесконечной воды
93	Камни послания
94	Колокольчик открывания
95	Медальон здоровья
96	Ожерелье огненных шаров
97	Очки детального зрения
98	Подковы скорости
99	Складная лодка
00	Удобный рюкзак Хеварда

Таблица Г: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–10	Зелье невидимости
11–30	Зелье превосходного лечения
31–40	Зелье скорости
41–50	Свиток заклинания (6 уровень)
51–57	Свиток заклинания (7 уровень)
58–62	Боеприпас, +3
63–67	Масло остроты
68–72	Зелье долголетия
73–77	Зелье живучести
78–82	Зелье полёта
83–87	Зелье силы облачного великана
88–92	Свиток заклинания (8 уровень)
93–95	Подковы ветра
96–98	Чудесные краски Нолзура
99	Переносная дыра
00	Сумка пожирания

Таблица Д: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–30	Свиток заклинания (8 уровень)
31–45	Зелье превосходного лечения
46–70	Зелье силы штормового великана
71–85	Свиток заклинания (9 уровень)
86–93	Универсальный растворитель
94–98	Стрела убийства
99–00	Превосходный клей

Чудесные краски Нолзура

Кадило контролирования воздушных элементалей

Повязка интеллекта

Таблица Е: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–15	Оружие, +1
16–18	Щит, +1
19–21	Щит часового
22–23	Амулет защиты от обнаружения и поиска
24–25	Брошь защиты
26–27	Волшебная палочка боевого мага, +1
28–29	Волшебная палочка паутины
30–31	Волшебная палочка снарядов
32–33	Жезл хранителя договора, +1
34–35	Жемчужина силы
36–37	Метательное копьё молнии
38–39	Меч мести
40–41	Наручи стрельбы из лука
42–43	Оружие предупреждения
44–45	Плащ защиты
46–47	Помело полёта
48–49	Посох гадюки
50–51	Посох питона
52–53	Рукавицы силы огра
54–55	Сапоги ходьбы и прыжков
56–57	Трезубец командования рыбами
58–59	Туфли паука
60–61	Шапка маскировки
62–63	Эльфийские сапоги
64–65	Эльфийский плащ
66	Адамантиновый доспех (кольчуга)
67	Адамантиновый доспех (кольчужная рубаха)
68	Адамантиновый доспех (чешуйчатый доспех)
69	Веер ветра
70	Вечнодымящаяся бутылка
71	Заполярные сапоги
72	Инструмент бардов (бандура Фоклучан)
73	Инструмент бардов (лютня Досс)
74	Инструмент бардов (цитра Мак-Фуирмид)
75	Камень сияния
76	Камень удачи
77	Колода иллюзий
78	Колчан Элонны
79	Кольцо защиты разума
80	Кольцо тепла
81	Кольцо прыжков
82	Кольцо хождения по воде
83	Крылатые сапоги
84	Медальон затягивающихся ран
85	Медальон мыслей
86	Обруч сжигания
87	Ожерелье адаптации
88	Очки орлиного зрения
89	Очки очарования
90	Перчатки воровства
91	Перчатки ловли снарядов
92	Перчатки плавания и лазания
93	Повязка интеллекта
94	Свирель канализации
95	Свирель ужаса
96	Статуэтка чудесной силы (серебряный ворон)
97	Сумка фокусов (коричневая)
98	Сумка фокусов (рыжая)
99	Сумка фокусов (серая)
00	Шлем телепатии

Таблица Ё: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–11	Оружие, +2
12–14	Статуэтка чудесной силы (бросьте к8)
	1 Бронзовый грифон
	2 Эбеновая муха
	3 Золотые львы
	4 Костяные козлы
	5 Мраморный слон
	6–7 Ониксовая собака
	8 Серпентиновая сова
15	Адамантиновый доспех (кираса)
16	Адамантиновый доспех (наборный доспех)
17	Амулет здоровья
18	Булава кары
19	Булава распада
20	Булава ужаса
21	Верёвка опутывания
22	Волшебная палочка боевого мага, +2
23	Волшебная палочка молний
24	Волшебная палочка обнаружения врагов
25	Волшебная палочка огненных шаров
26	Волшебная палочка паралича
27	Волшебная палочка сковывания
28	Волшебная палочка страха
29	Волшебная палочка чудес
30	Доспех сопротивления (кожаный)
31	Доспех сопротивления (кольчуга)
32	Доспех сопротивления (кольчужная рубаха)
33	Доспех сопротивления (чешуйчатый)
34	Доспех уязвимости
35	Доспех, +1 кожаный
36	Доспех, +1 кольчуга
37	Доспех, +1 кольчужная рубаха
38	Доспех, +1 чешуйчатый
39	Жаровня командования огненными элементалями
40	Жезл правления
41	Жезл хранителя договора, +2
42	Жезл щупалец
43	Железные ленты Биларро
44	Жестокое оружие
45	Инструмент бардов (лира Кли)
46	Инструмент бардов (мандолина Канаит)
47	Кадило контролирования воздушных элементалей
48	Камень зрения
49	Камень Йоун (запас)
50	Камень Йоун (защита)
51	Камень Йоун (осведомлённость)
52	Камень Йоун (пропитание)
53	Камень контролирования земляных элементалей
54	Кинжал яда
55	Кольцо влияния на животных
56	Кольцо защиты
57	Кольцо падения пёрышком
58	Кольцо проникающего зрения
59	Кольцо свободных действий
60	Кольцо сопротивления
61	Кольцо тарана
62	Кольцо уклонения
63	Кольцо хранения заклинаний
64	Красивый проклёпанный доспех
65	Крылья полёта
66	Куб силового поля
67	Ловящий стрелы щит
68	Мантия глаз
69	Мантия сопротивления заклинаниям
70	Мгновенная крепость Даэрна
71	Медальон защиты от яда
72	Меч кражи жизни
73	Меч ранения
74	Наручи защиты
75	Ожерелье молитвенных чёток
76	Оковы измерений
77	Плащ летучей мыши
78	Плащ ускользания
79	Плащ шарлатана
80	Посох иссушения
81	Посох леса
82	Посох лечения
83	Посох очарования
84	Посох роя насекомых
85	Пояс дварфов
86	Пояс силы холмового великана
87	Рог Валгаллы (серебряный или латунный)
88	Рог взрыва
89	Сапоги левитации
90	Сапоги скорости
91	Солнечный клинок
92	Топор берсерка
93	Убийца великанов
94	Убийца драконов
95	Чаша командования водяными элементалями
96	Шлем телепортации
97	Щит притягивания снарядов
98	Щит, +2
99	Эльфийская кольчуга
00	Язык пламени

Помело полёта

Таблица Ж: Магические предметы

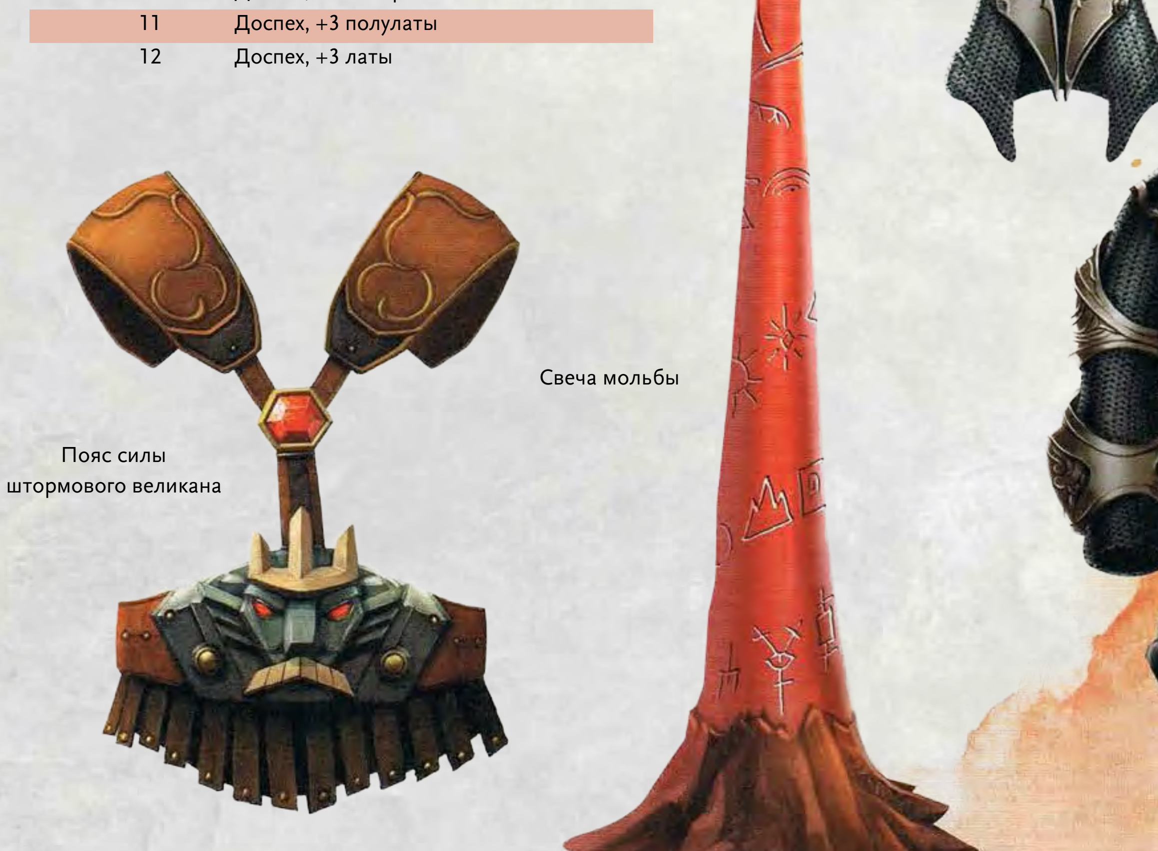
к100	Магический предмет
01–10	Оружие, +3
11–12	Амулет планов
13–14	Волшебная палочка боевого мага, +3
15–16	Волшебная палочка превращения
17–18	Жезл бдительности
19–20	Жезл безопасности
21–22	Жезл поглощения
23–24	Жезл хранителя договора, +3
25–26	Ковёр-самолёт
27–28	Кольцо падающих звёзд
29–30	Кольцо регенерации
31–32	Кольцо телекинеза
33–34	Мантия звёзд
35–36	Мантия сияющих цветов
37–38	Меч остроты
39–40	Посох грома и молнии
41–42	Посох мороза
43–44	Посох огня
45–46	Посох силы
47–48	Посох ударов
49–50	Скимитар скорости
51–52	Хрустальный шар (очень редкая версия)
53–54	Щит, +3
55	Адамантиновый доспех (латы)
56	Адамантиновый доспех (полулаты)
57	Бутылка с ифритом
58	Вор девяти жизней
59	Дварфский метатель
60	Демонический доспех
61	Доспех из драконьей чешуи
62	Доспех сопротивления (кираса)
63	Доспех сопротивления (наборный)
64	Доспех сопротивления (проклёпанная кожа)
65	Доспех, +1 кираса
66	Доспех, +1 наборный
67	Доспех, +1 проклёпанная кожа
68	Доспех, +2 кожаный
69	Доспех, +2 кольчуга
70	Доспех, +2 кольчужная рубаха
71	Доспех, +2 чешуйчатый
72	Живой щит
73	Зеркало похищения жизни
74	Инструмент бардов (арфа Анструт)
75	Камень Йоун (интеллект)
76	Камень Йоун (лидерство)
77	Камень Йоун (ловкость)
78	Камень Йоун (поглощение)
79	Камень Йоун (проницательность)
80	Камень Йоун (сила)
81	Камень Йоун (стойкость)
82	Латы дварфов
83	Лук клятвы
84	Морозный клинок
85	Плащ паука
86	Пояс силы ледяного (или каменного) великана
87	Пояс силы огненного великана
88	Рог Валгаллы (бронзовый)
89	Свеча мольбы
90	Справочник быстроты действий
91	Справочник по големам
92	Справочник полезных упражнений
93	Справочник телесного здоровья
94	Статуэтка чудесной силы (обсидиановый скакун)
95	Танцующий меч
96	Том лидерства и влияния
97	Том понимания
98	Том чистых мыслей
99	Шлем блеска
00	Щит от заклинаний

Справочник по железным големам

Доспех из драконьей чешуи

Таблица 3: Магические предметы

к100	Магический предмет
01–05	Защитник
06–10	Клинок удачи
11–15	Меч ответа
16–20	Молот грома
21–23	Святой мститель
24–26	Жезл величественной мощи
27–29	Кольцо невидимости
30–32	Кольцо отражения заклинаний
33–35	Кольцо призыва джинна
36–38	Меч головоруб
39–41	Посох магов
42–43	Доспех, +1 латы
44–45	Доспех, +1 полулаты
46–47	Доспех, +1 чешуйчатый
48–49	Доспех, +2 кираса
50–51	Доспех, +2 наборный
52–53	Доспех, +2 проклёпанная кожа
54–55	Доспех, +3 кожаный
56–57	Доспех, +3 кольчуга
58–59	Доспех, +3 кольчужная рубаха
60–61	Жезл воскрешения
62–63	Железная фляга
64–65	Колодец многих миров
66–67	Мантия архимага
68–69	Плащ невидимости
70–71	Пояс силы облачного великана
72–73	Скарабей защиты
74–75	Хрустальный шар (легендарная версия)
76	Магический доспех (бросьте к12)
	1–2 Доспех, +2 полулаты
	3–4 Доспех, +2 латы
	5–6 Доспех, +3 проклёпанная кожа
	7–8 Доспех, +3 кираса
	9–10 Доспех, +3 наборный
	11 Доспех, +3 полулаты
	12 Доспех, +3 латы
77	Аппарат Квалиша
78	Доспех неуязвимости
79	Доспех сопротивления (полулаты)
80	Инструмент бардов (арфа Оллава)
81	Камень Йоун (большое поглощение)
82	Камень Йоун (мастерство)
83	Камень Йоун (регенерация)
84	Колода многих вещей
85	Кольцо командования водяными элементалями
86	Кольцо командования воздушными элементалями
87	Кольцо командования земляными элементалями
88	Кольцо командования огненными элементалями
89	Кольцо трёх желаний
90	Кольчуга ифритов
91	Куб врат
92	Латный доспех сопротивления
93	Латный доспех эфирности
94	Пояс силы штормового великана
95	Рог Валгаллы (железный)
96	Сфера аннигиляции
97	Талисман абсолютного зла
98	Талисман сферы
99	Талисман чистого добра
00	Том молчаливого языка



Латный доспех сопротивления

Свеча мольбы

Пояс силы штормового великана

Магические предметы А–Я

Магические предметы представлены в алфавитном порядке. Описание магического предмета включает в себя название предмета, его категорию, показатель редкости, и описание магических его свойств.

Адамантиновый доспех

Доспех (средний или тяжёлый, но не доспех из шкур), необычный

Это доспехи усилены адамантином, одним из самых прочных из существующих веществ. Пока вы носите эти доспехи, все критические попадания по вам считаются обычными попаданиями.

Алхимический сосуд

Чудесный предмет, необычный

Этот керамический кувшин, кажется способным вместить 1 галлон жидкости и весит 12 фунтов вне зависимости от того, полный он или пустой. Если его потрясти, то можно услышать звуки плескающийся жидкости, даже если кувшин пуст.

Вы можете действием назвать одну жидкость из приведённой ниже таблицы, отчего кувшин начнёт её производить. После этого вы можете ещё одним действием откупорить кувшин и вылить эту жидкость из сосуда со скоростью до 2 галлонов в минуту. Максимальное количество жидкости, которое может произвести кувшин, зависит от вида жидкости, названной вами.

После того, как кувшин начинает производить выбранную жидкость, он не может производить другую, или произвести названную жидкость в объёме больше её максимума, пока не наступит следующий рассвет.

Жидкость	Макс. объём	Жидкость	Макс. объём
Вино	1 галлон	Масло	1 кварта
Вода, пресная	8 галлонов	Мёд	1 галлон
Вода, солёная	12 галлонов	Пиво	4 галлона
Кислота	8 унций	Уксус	2 галлона
Майонез	2 галлона	Яд	1/2 унции

Амулет защиты от обнаружения и поиска

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы скрыты от магии школы Прорицания. Вы не можете быть целью подобной магии, и вас не воспринимают магические сенсоры слежения.

Амулет здоровья

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, ваше значение Телосложения равно 19. Если ваше Телосложение без него уже 19 или выше, то амулет не оказывает на вас никакого действия.

Амулет планов

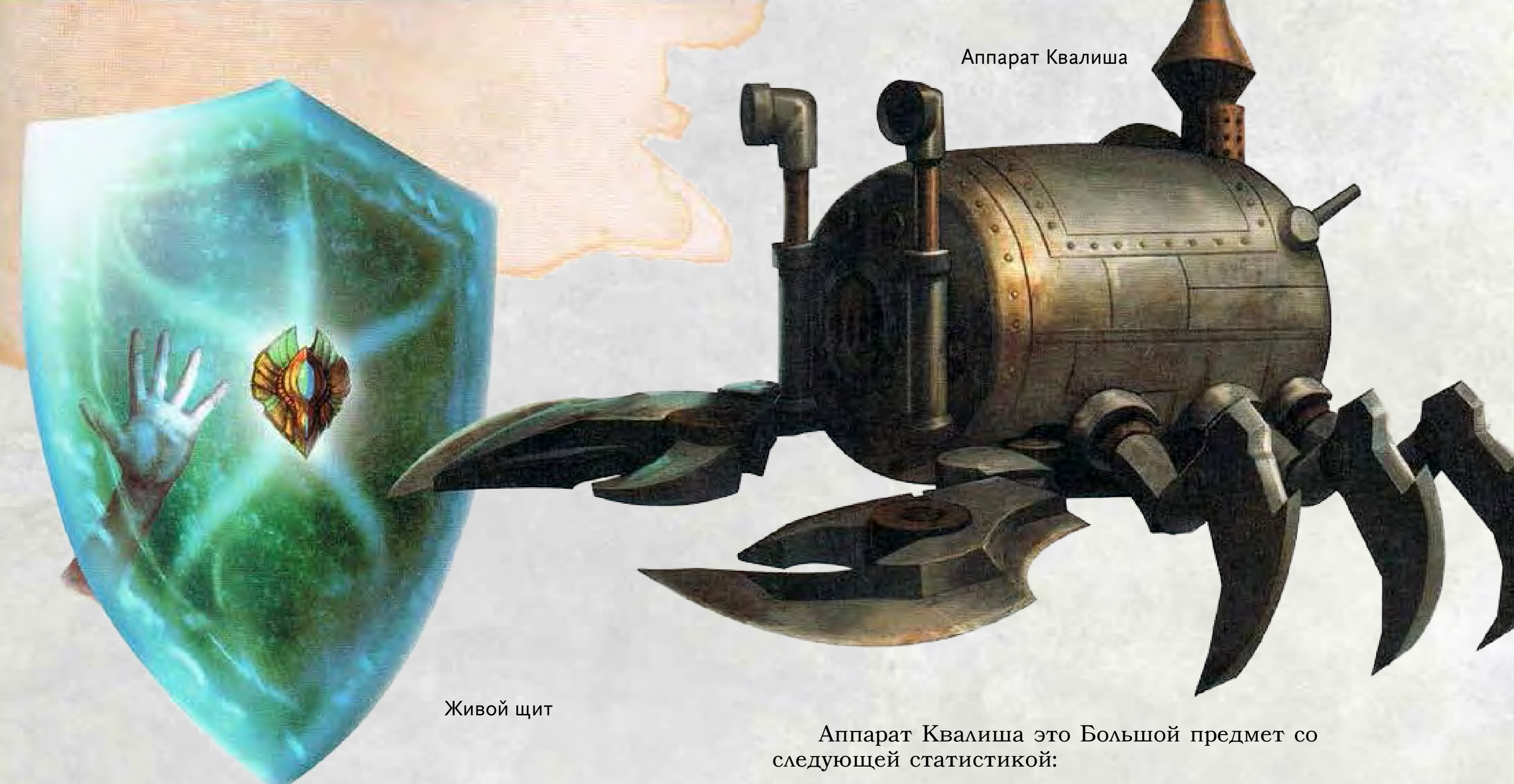
Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете действием назвать хорошо знакомое вам место на другом плане. После этого необходимо совершить проверку Интеллекта со Сл 15. При успехе вы накладываете заклинание *уход в иной мир*. При провале вы и все существа и предметы в пределах 15 футов от вас переноситесь в случайном направлении. Бросьте к100. При результате 1–60 вы переноситесь в случайное место на названном вами плане. При результате 61–100 вы переноситесь в случайное место на вашем текущем плане существования.

Аппарат Квалиша

Чудесный предмет, легендарный

На первый взгляд этот предмет выглядит как Большая запечатанная железная бочка, весящая 500 фунтов. У бочки есть потайной затвор, который можно найти успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл 20. Этот затвор отпирает люк на одном конце бочки, позволяющий забраться внутрь двум существам Среднего или меньшего размера. У дальнего конца торчат в ряд десять рычагов, все в нейтральной позиции, но их можно перевести или в верхнее или в нижнее положение. Если использовать определённые рычаги, аппарат трансформируется и станет напоминать гигантского лобстера.


Аппарат Квалиша

Живой щит

Рычаги аппарата Квалиша

Рычаг	Вверх	Вниз
1	Ноги и хвост выдвигаются, позволяя аппарату ходить и плавать.	Ноги и хвост втягиваются, уменьшая скорость аппарата до 0 и лишая его способности получать преимущества от бонусов к скорости.
2	Заслонка переднего иллюминатора открывается.	Заслонка переднего иллюминатора закрывается.
3	Заслонки боковых иллюминаторов (по два на каждом борту) открываются.	Заслонки боковых иллюминаторов (по два на каждом борту) закрываются.
4	Из передней части аппарата выдвигаются два когтя.	Когти убираются.
5	Каждый выдвинутый коготь совершает рукопашную атаку оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 7 (2к6).	Каждый выдвинутый коготь совершает рукопашную атаку оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* цель становится схваченной (Сл высвобождения 15).
6	Аппарат идёт или плывёт вперёд.	Аппарат идёт или плывёт назад.
7	Аппарат поворачивает на 90 градусов налево.	Аппарат поворачивает на 90 градусов направо.
8	Похожие на глаза приспособления испускают яркий свет в пределах 30-футового радиуса и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.	Свет тухнет.
9	Аппарат погружается в жидкость на глубину до 20 футов.	Аппарат всплывает в жидкости не более чем на 20 футов.
10	Задний люк отпирается и открывается.	Задний люк закрывается и запирается.

Аппарат Квалиша это Большой предмет со следующей статистикой:

Класс Доспеха: 20
Хиты: 200
Скорость: 30 фт., плавая 30 фт. (или 0 фт. если не выдвинуты ноги и хвост)
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Для того чтобы использовать аппарат в качестве транспортного средства, требуется один водитель. Пока люк заперт, аппарат водо- и воздухонепроницаем. Воздуха внутри хватит одному дышащему существу на 10 часов.

Аппарат держится на плаву. Он может погружаться на глубину до 900 футов. Глубже этой отметки аппарат получает дробящий урон 2к6 в минуту от давления.

Существо в аппарате может действием переместить от одного до двух рычагов вверх или вниз. После каждого использования рычаги сами возвращаются в нейтральное положение. Назначение десяти рычагов показано в вышеприведённой таблице.

Боеприпасы, +1, +2 или +3

Оружие (любые боеприпасы), необычное (+1), редкое (+2), или очень редкое (+3)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урона, совершённым при использовании этих магических боеприпасов. Размер бонуса определяется показателем редкости боеприпаса. Попав в цель, боеприпас перестаёт быть магическим.

Брошь защиты

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

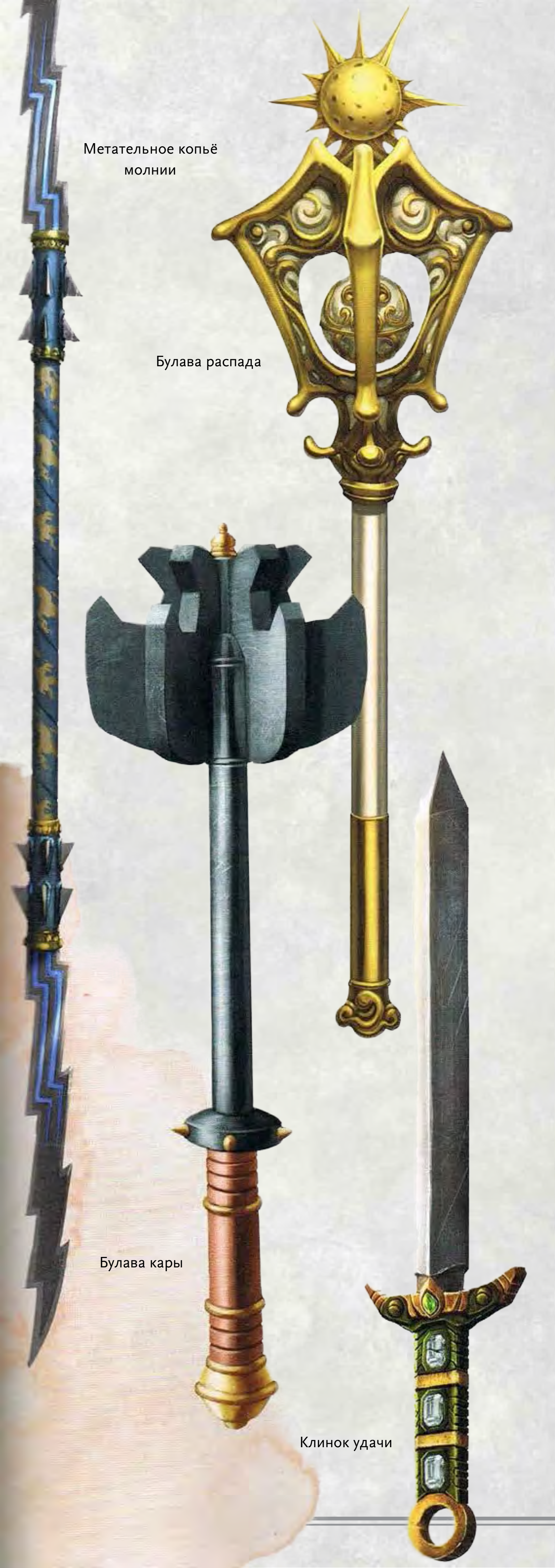
Пока вы носите эту брошь, вы обладаете сопротивлением к урону силовым полем и иммунитетом к урону от заклинания *волшебная стрела*.

Булава кары

Оружие (булава), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Бонус увеличивается до +3, если атакуется конструкт.

Если у вас выпадает «20» при броске атаки этим оружием, цель получает дополнительный дробящий урон 7 или дополнительный дробящий урон 14, если это был конструкт. Если у конструкта осталось 25 или меньше хитов после получения этого урона, он уничтожается.



Булава распада

Оружие (булава), редкое (требуется настройка)

Если вы попадаете этим магическим оружием по исчадию или нежити, это существо получает дополнительный урон излучением 2к6. Если у цели после получения этого урона 25 или меньше хитов, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе будет уничтожена. При успешном спасброске существо становится испуганным вами до конца вашего следующего хода.

Пока вы держите это оружие, оно излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в радиусе ещё 20 футов.

Булава ужаса

Оружие (булава), редкое (требуется настройка)

У этого оружия есть 3 заряда. Если вы его держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы испустить волну ужаса. Все существа на ваш выбор в пределах 30 футов должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станут испуганными вами на 1 минуту. Будучи испуганным таким способом, существо должно тратить ходы на то, чтобы переместиться как можно дальше от вас, и не может добровольно перемещаться в пространство в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. Из всех своих действий существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение. В конце каждого своего хода существо может повторять спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Булава ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Бусина силы

Чудесный предмет, редкий

Это маленький чёрный шарик 3/4 дюйма в диаметре и весом в одну унцию. Как правило, 1к4 + 4 *бусин силы* находят вместе.

Вы можете действием бросить бусину на расстояние до 60 футов. Бусина взрывается при ударе и уничтожается. Все существа, находящиеся в пределах 10 футов от места приземления бусины, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе получат урон силовым полем 5к4. После этого на этой площади образуется прозрачная сфера из силового поля, остающаяся на этом месте в течение 1 минуты. Все существа, провалившие спасбросок и полностью находящиеся в пределах этой площади, оказывается запертым внутри сферы. Существа, преуспевшие в спасброске, или находящиеся в этой сфере лишь частично, выталкиваются прочь от центра сферы, пока полностью не окажутся за пределами действия силового поля. Никакие атаки и эффекты не могут проникать сквозь сферу — только воздух, пригодный для дыхания.

Запертое внутри существо может действием толкать сферу, перемещая её со своей уменьшенной вдвое скоростью. Сферу можно легко поднять, так как вне зависимости от веса существ, находящихся в ней, она весит всего 1 фунт.

Бутылка с ифритом

Чудесный предмет, очень редкий

Эта раскрашенная латунная бутылка весит 1 фунт. Если вы действием вынете пробку, из бутылки вырвется густое облако дыма. В конце вашего хода дым исчезает во вспышке безвредного огня, и в свободном пространстве в пределах 30 футов от вас появляется ифрит. Характеристики ифрита смотрите в *Бестиарии*.

Когда бутылку открывают в первый раз, Мастер определяет, что произойдёт дальше:

к100	Эффект
01–10	Ифрит нападёт на вас. Через 5 раундов сражения ифрит исчезает, а бутылка теряет магию.
11–90	Ифрит служит вам 1 час, выполняя все ваши команды. После этого ифрит возвращается в бутылку, которая закрывается новой пробкой. Пробку нельзя вынуть в течение 24 часов. В последующие два открытия будет происходить то же самое. Если бутылку откроют в четвёртый раз, ифрит сбежит и исчезнет, а бутылка потеряет магию.
91–00	Ифрит может три раза наложить для вас заклинание *исполнение желаний*. Он исчезает после того как исполнит последнее желание или спустя 1 час, а бутылка после этого теряет магию.

Веер ветра

Чудесный предмет, необычный

Если вы держите этот веер, вы можете действием наложить им заклинание *порыв ветра* (Сл спасброска 13). До следующего рассвета веером лучше не пользоваться. За каждое повторное использование до рассвета существует накопительный 20-процентный шанс, что веер не сработает и превратится в бесполезные немагические обрывки.

Верёвка лазания

Чудесный предмет, необычный

Эта 60-футовая шёлковая верёвка весит 3 фунта и способна выдержать до 3000 фунтов веса. Если вы удерживаете один конец верёвки, вы можете действием произнести командное слово, чтобы оживить верёвку. Бонусным действием вы можете отдать приказ другому концу двигаться к какому-либо месту на ваш выбор. Этот конец будет продвигаться в сторону указанного места со скоростью 10 футов за раунд, пока не достигнет его, или пока верёвка не размотается на свою полную длину, или же пока вы не прикажете ей остановиться. Вы также можете приказать верёвке крепко обвязаться вокруг какого-либо предмета, отвязаться, навязать или развязать узлы по всей длине или самостоятельно скрутиться кольцом для удобства переноски.

Если вы приказываете верёвке навязать узлы, то они появляются через каждый фут по всей её длине. При этом верёвка становится короче на 10 футов, но зато проверки, совершённые для лазания по ней, совершаются с преимуществом.

У верёвки КД 20 и 20 хитов. Она восстанавливает 1 хит каждые 5 минут, если у неё есть хотя бы 1 хит. Если хиты верёвки опускаются до 0, она уничтожается.

Верёвка опутывания

Чудесный предмет, редкий

Это 30-футовая верёвка, весящая 3 фунта. Если вы держите один конец верёвки и действием произносите командное слово, другой конец устремляется вперёд, чтобы обмотаться вокруг существа, которое вы видите в пределах 20 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе она станет опутанной.

Вы можете отпустить существо, произнеся бонусным действием второе командное слово. Цель, опутанная верёвкой, может действием совершать проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) со Сл 15. При успехе существо перестаёт быть опутанным верёвкой.

У верёвки КД 20 и 20 хитов. Она восстанавливает 1 хит каждые 5 минут, если у неё есть хотя бы 1 хит. Если хиты верёвки опускаются до 0, она уничтожается.

Вечнодымящаяся бутылка

Чудесный предмет, необычный

Из этой закупоренной свинцовой пробкой латунной бутылки, весящей 1 фунт, постоянно сочится тонкая струйка дыма. Если вы действием вынете пробку, из бутылки вырвется облако густого дыма с радиусом 60 футов. Пространство в облаке считается сильно заслонённой местностью. За каждую минуту, пока бутылка стоит открытой и находится внутри облака, его радиус увеличивается на 10 футов, пока не достигнет максимального радиуса 120 футов.

Облако остаётся, пока бутылка открыта. Для закрывания бутылки нужно действием произнести её командное слово. Когда бутылку закроют, дым рассеется за 10 минут. Умеренный ветер (от 11 до 20 миль в час) рассеивает дым за 1 минуту, а сильный ветер (21 миля в час и больше) сделает это за 1 раунд.

Волшебная палочка боевого мага, +1, +2 или +3

Волшебная палочка, необычная (+1), редкая (+2) или очень редкая (+3) (требуется настройка заклинателем)

Держа эту палочку в руке, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаний, определяемый редкостью волшебной палочки. Кроме того, вы игнорируете укрытие на половину, когда совершаете атаки заклинаниями.

Волшебная палочка молний

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить ей заклинание *молния* (Сл спасброска 15). За 1 заряд вы накладываете это заклинание 3-го уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный используемый заряд.

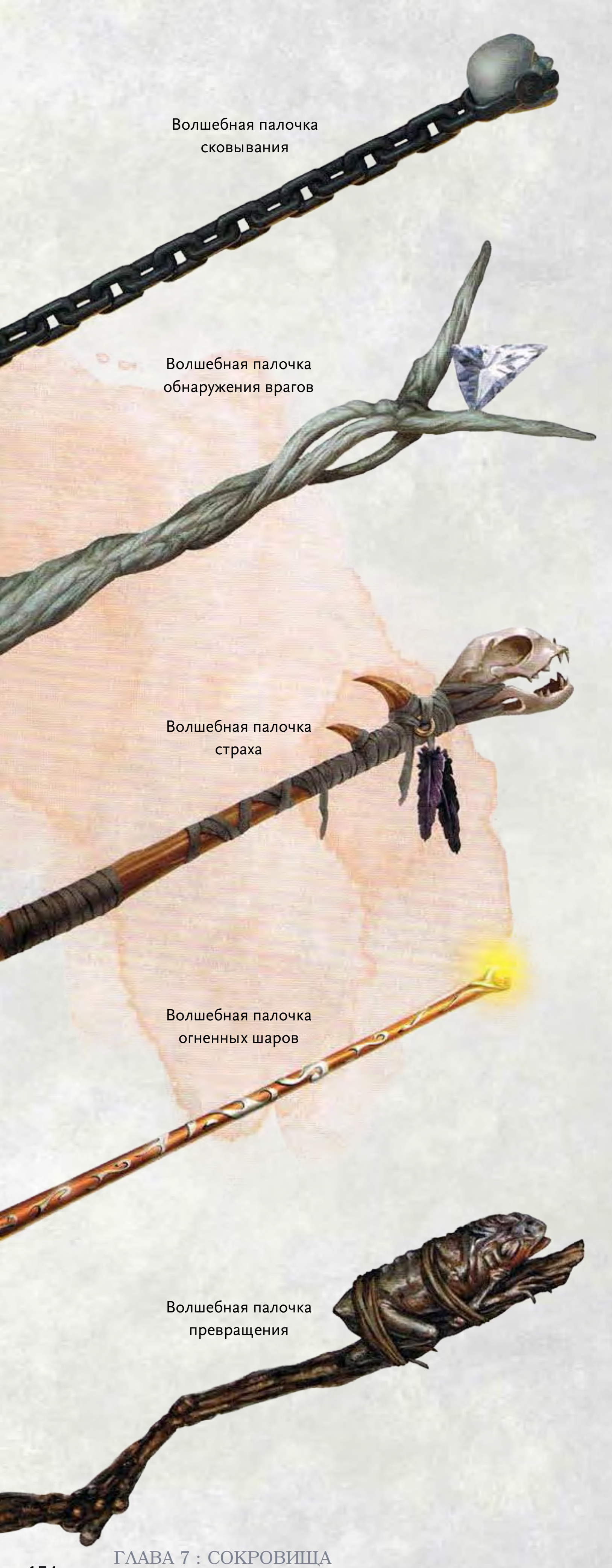
Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка обнаружения врагов

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы сказать командное слово. В течение следующей минуты вы знаете направление к ближайшему существу, враждебному к вам и находящемуся в пределах 60 футов, но не расстояние до него. Палочка может чувствовать присутствие враждебных существ, которые эфирны, невидимы, замаскированы или прячутся, а также тех, кто и так видны. Эффект оканчивается, если вы перестаёте держать палочку.

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.



Волшебная палочка обнаружения магии

Волшебная палочка, необычная

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить ей заклинание *обнаружение магии*. Палочка ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Волшебная палочка огненных шаров

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить ей заклинание *огненный шар* (Сл спасброска 15). За 1 заряд вы накладываете это заклинание 3-го уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный используемый заряд.

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка паралича

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы выпустить из её кончика тонкий синий луч в сторону существа, которое видите в пределах 60 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе она станет парализованной на 1 минуту. В конце каждого своего хода цель может повторять спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка паутины

Волшебная палочка (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить ей заклинание *паутина* (Сл спасброска 15).

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка превращения

Волшебная палочка, очень редкая (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить ей заклинание *превращение* (Сл спасброска 15).

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка секретов

Волшебная палочка, необычная

У этой волшебной палочки 3 заряда. Если вы держите её, вы можете действием потратить 1 заряд, и если в пределах 30 футов от вас есть потайные двери или ловушки, то палочка за-

вибрирует и укажет на ту, что находится ближе всего к вам. Палочка ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Волшебная палочка сковывания

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов для использования описанными ниже свойствами. Она ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Заклинания. Если вы держите эту палочку, вы можете действием потратить часть зарядов, чтобы наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 17): *удержание чудовища* (5 зарядов) или *удержание личности* (2 заряда).

Помощь в освобождении: Если вы держите эту палочку, вы можете реакцией потратить 1 заряд, чтобы получить преимущество для спасброска, совершаемого для того, чтобы не быть парализованным или опутанным, или вы можете потратить 1 заряд, чтобы получить преимущество для проверки, совершаемой, чтобы вырваться из захвата.

Волшебная палочка снарядов

Волшебная палочка, необычная

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить ей заклинание *волшебная стрела*. За 1 заряд вы накладываете это заклинание 1-го уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный используемый заряд.

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Волшебная палочка страха

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка)

У этой волшебной палочки 7 зарядов для использования описанными ниже свойствами. Она ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Приказ. Если вы держите эту палочку, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы приказать другому существу убежать или упасть, как заклинанием *приказ* (Сл спасброска 15).

Конус страха. Если вы держите эту палочку, вы можете действием потратить 2 заряда, чтобы кончик палочки испустил 60-футовый конус янтарного света. Все существа в конусе должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе они станут испуганными вами на 1 минуту. Будучи испуганным таким образом, существо обязано тратить ходы на то, чтобы переместиться максимально далеко от вас, и оно не может добровольно переместиться в пространство в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение. В конце каждого своего хода существо может повторять спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Волшебная палочка молний

Волшебная палочка обнаружения магии

Волшебная палочка снарядов

Волшебная палочка паралича

Волшебная палочка секретов

Волшебная палочка чудес

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

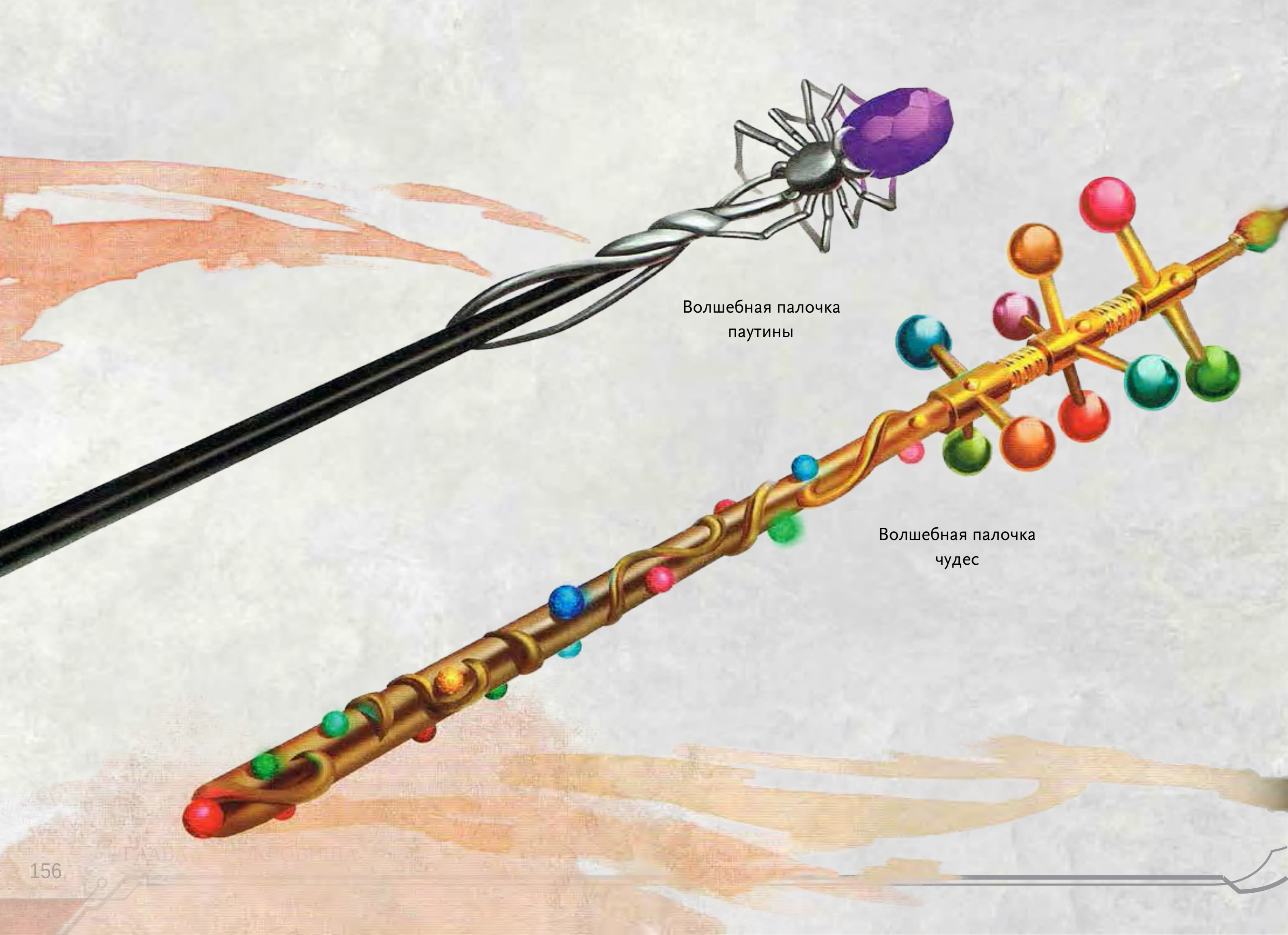
У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать цель в пределах 120 футов. Цель должна быть существом, предметом или точкой в пространстве. Бросьте к100 и определите последствия с помощью таблицы.

Если эффект накладывает заклинание, Сл спасброска от него равна 15. Если обычно у этого заклинания есть дистанция в футах, то эта дистанция становится равной 120 футам.

Если эффект покрывает площадь, то вы должны сделать центром заклинания цель и включить её в качестве цели заклинания. Если эффект может воздействовать на несколько разных субъектов, Мастер случайным образом выбирает, кто станет целью.

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд в палочке, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

к100	Эффект
01–05	Вы накладываете *замедление*.
06–10	Вы накладываете *огонь фей*.
11–15	Вы становитесь ошеломлённым до начала своего следующего хода и считаете, что только что произошло что-то невероятное.
16–20	Вы накладываете *порыв ветра*.
21–25	Вы накладываете *обнаружение мыслей* на выбранную цель. Если вы целились не в существо, то получаете урон психической энергией 1к6.
26–30	Вы накладываете *зловонное облако*.
31–33	Область в пределах 60 футов от цели заполнятся сильным ливнем. Эта область становится слабо заслонённой. Ливень идёт до начала вашего следующего хода.
34–36	В ближайшем свободном пространстве у цели появляется животное. Животное не находится под вашим контролем и действует так, как уместно. Бросьте к100, чтобы определить, кто появился. При результате 01–25 появляется **носорог**; при результате 26–50 появляется **слон**; при результате 51–100 появляется **крыса**. Характеристики животных смотрите в *Бестиарии*.
37–46	Вы накладываете *молнию*.
47–49	Область в пределах 30 футов заполняют 600 огромных бабочек. Это пространство становится сильно заслонённым. Бабочки остаются на 10 минут.
50–53	Вы увеличиваете цель, как если бы наложили *увеличение/уменьшение*. Если на цель не действует это заклинание, или если вы целились не в существо, то целью становитесь вы.



Волшебная палочка паутины

Волшебная палочка чудес

к100	Эффект
54–58	Вы накладываете *тьму.*
59–62	На земле в пределах 60 футов от цели вырастает трава. Если трава там уже была, то она вырастает в десять раз больше своего обычного размера и остаётся такой 1 минуту.
63–65	Один предмет на выбор Мастера переносится на Эфирный План. Этот предмет никто не должен ни носить, ни нести, он должен находиться в пределах 120 футов от цели, и не должен превышать 10 футов ни по одному из линейных размеров.
66–69	Вы уменьшаетесь, как если бы наложили на себя *увеличение/уменьшение*.
70–79	Вы накладываете *огненный шар*.
80–84	Вы накладываете на себя *невидимость*.
85–87	На цели вырастают листья. Если в качестве цели вы выбрали точку в пространстве, то листья вырастают на ближайшем к этой точке существе. Если листья не оборвать, они побуреют и опадут через 24 часа.
88–90	Из кончика палочки линией длиной 30 футов и шириной 5 футов выстреливают 1к4 × 10 драгоценных камней, стоящих по 1 зм каждый. Каждый камень причиняет дробящий урон 1, и общий урон от камней поровну делится между всеми существами в этой линии.
91–95	От вас исходит 30-футовая вспышка переливающегося света. Вы и все существа в этой области, способные видеть, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе ослепнете на 1 минуту. Существа могут повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.
96–97	Кожа цели становится ярко-синей на 1к10 дней. Если вы выбрали точку в пространстве, то эффект действует на ближайшее к этой точке существо.
98–00	Если вы целились в существо, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. Если вы целились не в существо, то сами становитесь целью и должны совершить спасбросок. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель мгновенно превращается в камень. При просто проваленном спасброске цель становится опутанной и начинает превращаться в камень. Будучи опутанной этой магией, цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода, становясь окаменевшей при провале или оканчивая эффект при успехе. Окаменение длится, пока цель не будет освобождена заклинанием *высшее восстановление* или подобной магией.

Вор девяти жизней

Оружие (любой меч), очень редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

У меча есть 1к8 + 1 заряд. Если вы совершаете критическое попадание по существу, у которого меньше 100 хитов, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе мгновенно умрёт, когда меч вырвет его жизненную силу из тела (конструкты и нежить обладают иммунитетом). Меч теряет 1 заряд, если существо умирает. Когда у меча не останется зарядов, он теряет это свойство.

Графин бесконечной воды

Чудесный предмет, необычный

Эта закупоренная ёмкость булькает, если её потрясти, как будто в ней находится вода. Весит графин 2 фунта.

Вы можете действием откупорить графин и произнести одно из трёх ключевых слов, после чего из графина выливается указанное количество пресной или солёной воды (на ваш выбор). Вода прекращает литься в начале вашего следующего хода. У вас есть следующие варианты:

- «Ручей» производит 1 галлон воды.
- «Фонтан» производит 5 галлонов воды.
- «Гейзер» производит 30 галлонов воды, которая вырывается струёй 30 футов длиной и 1 фут шириной. Держа графин, вы можете бонусным действием нацелиться графином на существо, которое видите в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе получит дробящий урон 1к4 и будет сбита с ног. Вместо существа вы можете нацелиться на предмет, который никто не несёт и не носит, и который весит не больше 200 фунтов. Предмет или падает или толкается на 15 футов от вас.

Веер ветра

Трезубец предупреждения

Дварфский метатель

Оружие (боевой молот), очень редкое (требуется настройка дварфом)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Оно обладает свойством «метательное» с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Если вы попадёте дальнобойной атакой этим оружием, оно причиняет дополнительный урон 1к8 или, если цель — великан, то 2к8. Сразу же после атаки оружие возвращается в вашу руку.

Демонический доспех

Доспех (латный), очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД, можете говорить на языке Бездны и понимаете этот язык. Кроме того, латные рукавицы с шипами этого доспеха делают ваши безоружные атаки руками магическим оружием, причиняющим рубящий урон с бонусом +1 к броскам атаки и урона и костью урона 1к8.

Проклятье. Надев этот проклятый доспех, вы не можете его снять, пока не станете целью заклинания *снятие проклятья* или подобной магии. Нося этот доспех, вы совершаете с помехой броски атаки по демонам и спасброски от заклинаний и особых умений демонов.

Доспех, +1, +2 или +3

Доспех (лёгкий, средний или тяжёлый), редкий (+1), очень редкий (+2) или легендарный (+3)

Вы получаете бонус к КД, пока носите этот доспех. Бонус определяется редкостью доспеха.

Доспех из драконьей чешуи

Доспех (чешуйчатый), очень редкий (требуется настройка)

Этот доспех изготавливается из чешуи определённого дракона. Иногда драконы сами собирают сброшенные чешуйки и дарят их гуманоидам. В других случаях успешные охотники тщательно выделывают и хранят шкуры убитых драконов. В любом случае, доспехи из чешуи драконов высоко ценятся.

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД, совершаете с преимуществом спасброски от Ужасающей внешности и оружия дыхания драконов, а также обладаете сопротивлением к одному виду урона, зависящему от вида дракона, чья чешуя была использована для изготовления доспеха (смотрите таблицу).

Кроме того, вы можете действием сосредоточиться, чтобы с помощью магии определить расстояние и направление до ближайшего дракона в пределах 30 миль, вид которого совпадает с видом дракона, чья чешуя была использована для изготовления доспеха. Это особое действие нельзя повторно совершать до следующего рассвета.

Дракон	Сопротивление	Дракон	Сопротивление
Белый	Холод	Латунный	Огонь
Бронзовый	Электричество	Медный	Кислота
Зелёный	Яд	Серебряный	Холод
Золотой	Огонь	Синий	Электричество
Красный	Огонь	Чёрный	Кислота

Доспех моряка

Доспех (лёгкий, средний или тяжёлый), необычный

Пока вы носите этот доспех, вы обладаете скоростью плавания, равной скорости вашей ходьбы. Кроме того, каждый раз, когда вы начинаете ход,

находясь под водой и с 0 хитов, вы поднимаетесь к поверхности на 60 футов. Данный доспех искусно декорирован различными мотивами с изображениями рыб и морских раковин.

Доспех неуязвимости

Доспех (латный), легендарный (требуется настройка)

Вы получаете сопротивление к немагическому урону, пока носите этот доспех. Кроме того, вы можете действием получить иммунитет к немагическому урону на 10 минут или пока вы не снимете этот доспех. Вы не можете повторно использовать это особое действие до следующего рассвета.

Доспех сопротивления

Доспех (лёгкие, средний, тяжёлый), редкий (требуется настройка)

Вы получаете сопротивление к одному из видов урона, пока носите этот доспех. Мастер выбирает вид урона сам или случайным образом, из представленных ниже вариантов.

к10	Вид урона	к10	Вид урона
1	Звук	6	Психическая энергия
2	Излучение	7	Силовое поле
3	Кислота	8	Холод
4	Некротическая энергия	9	Электричество
5	Огонь	10	Яд

Доспех уязвимости

Доспех (латы), редкий (требуется настройка)

Когда вы надеваете этот доспех, вы получаете сопротивление к одному из следующих видов урона: дробящий, колющий или рубящий. Мастер определяет вид урона самостоятельно или случайным образом.

Проклятье. Этот доспех проклят, но это становится понятно только когда на него используется заклинание *опознание* или когда вы настраиваетесь на него. Настройка на доспех проклинает вас до тех пор, пока вы не станете целью заклинания *снятие проклятья* или похожей магии. Снятие доспеха не прекращает проклятье. Пока вы прокляты, вы получаете уязвимость к двум оставшимся видам урона, исключая тот, к которому доспех даёт сопротивление.

Жаровня командования огненными элементалями

Чудесный предмет, редкий

Если в этой латунной жаровне горит огонь, вы можете действием произнести командное слово и призвать огненного элементаля, как если бы наложили заклинание *призыв элементаля*. Жаровню нельзя использовать повторно, пока не наступит следующий рассвет.

Весит жаровня 5 фунтов.

Жезл бдительности

Жезл, очень редкий (требуется настройка)

У этого жезла ребристое навершие, и он обладает следующими свойствами:

Бдительность. Пока вы держите жезл, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и проверки инициативы.

Заклинания. Пока вы держите этот жезл, вы можете действием наложить им одно из следующих заклинаний: *видение невидимого, обнаружение болезней и яда* или *обнаружение добра и зла.*

Защитная аура. Вы можете действием воткнуть рукоятку жезла в землю, после чего навершие будет испускать яркий свет в пределах 60 футов и тусклый свет в пределах ещё 60 футов. Находясь в области яркого света, вы и все дружественные вам существа получаете бонус +1 к КД и спасброскам, а также можете чувствовать местоположение всех невидимых враждебных существ, тоже находящихся в области яркого света.

Навершие жезла перестаёт светиться, оканчивая эффект, через 10 минут, или когда какое-нибудь существо действием выдернет его из земли. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Жезл безопасности

Жезл, очень редкий

Если вы держите этот жезл, вы можете действием активировать его. После этого жезл мгновенно телепортирует вас и до 199 других согласных существ, которых вы видите, в райское место между планами. Вы сами определяете вид этого райского места. Это может быть тихий сад, уютная лужайка, шумная таверна, огромный дворец, тропический остров, фантастический карнавал, или что вы ещё придумаете. Вне зависимости от внешнего облика, там хватает воды и пищи для пропитания всех гостей. Всё остальное, с чем можно взаимодействовать в этом месте, существует только там. Например, цветок, сорванный в саду, исчезнет, если его вынести наружу.

За каждый час, проведённый в райском месте, посетитель восстанавливает хиты, как если бы он потратил 1 Кость Хитов. Кроме того, существа не стареют, находясь в раю, хотя время течёт как обычно. Посетители могут находиться в этом месте не больше 200 дней, разделённых на число присутствующих существ (округляя в меньшую сторону).

Когда отведённое время заканчивается или вы действием оканчиваете эффект, все посетители возвращаются в места, которые они занимали до активации жезла, или в свободном пространстве, ближайшем к прошлому местонахождению. Жезл нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 10 дней.

Жезл величественной мощи

Жезл, легендарный (требуется настройка)

У этого жезла ребристое навершие, и он функционирует как магическая булава, предоставляющая бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым им. У жезла есть свойства, связанные с шестью кнопками, расположенными вдоль ручки, а также три дополнительных свойства.

Шесть кнопок. Вы можете нажать одну из шести кнопок бонусным действием. Эффект кнопки длится, пока вы не нажмёте другую кнопку, или пока не нажмёте эту же кнопку ещё раз, что возвращает жезл в обычную форму.

Если вы нажмёте **кнопку 1**, жезл становится *языком пламени*, так как из ручки появляется пламенный клинок.

Если вы нажмёте **кнопку 2**, навершие разойдётся в стороны, становясь двумя полукружьями, а жезл становится магическим боевым топором, предоставляющим бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым им.

Если вы нажмёте **кнопку 3**, навершие разойдётся в стороны, из него появится наконечник копья, а рукоятка удлиняется, становясь 6-футовым древком. Так жезл становится магическим копьём, предоставляющим бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым им.

Если вы нажмёте **кнопку 4**, жезл превратится в шест для лазания с длиной до 50 футов, на ваш выбор. На поверхностях, твёрдых как гранит, в основании появляется шип, а на верхней части три крюка, надёжно закрепляющие шест. Через 1 фут в стороны от шеста отходят 3-дюймовые горизонтальные перекладины, превращая его в подобие лестницы. Шест может выдержать до 4000 фунтов. Больший вес или отсутствие надёжной опоры возвращают жезл в обычную форму.

Если вы нажмёте **кнопку 5**, жезл превратится в переносной таран, предоставляющий использующему его бонус +10 к проверкам Силы, совершённым для выламывания дверей, разлома баррикад и прочих препятствий.

Если вы нажмёте **кнопку 6**, жезл возвращается в обычную форму или же сохраняет её, но при этом начинает указывать на северный магнитный полюс. Ничего не произойдёт, если эту функцию использовать в месте, где нет магнитного полюса. Жезл также даёт вам знание примерной глубины под землёй или же наоборот, высоты над землёй.

Вытягивание жизни. Если вы попадаете по существу рукопашной атакой, используя этот жезл, вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения со Сл 17. При провале цель получит дополнительный урон некротической энергией 4к6, а вы восстановите количество хитов, равное половине этого урона некротической энергией. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Паралич. Если вы попадаете по существу рукопашной атакой, используя этот жезл, вы можете заставить цель совершить спасбросок Силы со Сл 17. При провале цель становится парализованной на 1 минуту. Цель может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Испуг. Если вы держите этот жезл, вы можете действием заставить всех существ, которых видите в пределах 30 футов от себя, совершить спасбросок Мудрости со Сл 17. При провале цель становится испуганной вами на 1 минуту. Испуганная цель может повторять спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Жезл воскрешения

Жезл, легендарный (требуется настройка друидом, жрецом или паладином)

У этого жезла есть 5 зарядов. Если вы держите его, вы можете действием наложить им одно из следующих заклинаний: *полное исцеление* (тратит 1 заряд) или *воскрешение* (тратит 5 зарядов).

Жезл ежедневно восстанавливает 1 заряд на рассвете. Если заряды жезла уменьшаются до 0, бросьте к20. Если выпадет «1», жезл исчезнет во вспышке света.

Жезл поглощения

Жезл, очень редкий (требуется настройка)

Держа этот жезл, вы можете реакцией поглотить заклинание, нацеленное только на вас, и не имеющее зоны воздействия. Эффект поглощённого заклинания отменяется, а его энергия — но не само заклинание — сохраняется в жезле. Уровень поглощённой энергии равен уровню заклинания, с которым оно накладывалось. Жезл за весь свой срок существования может впитать не более 50 уровней энергии. Когда жезл впитает 50 уровней энергии, больше он никогда не сможет их поглощать, и если вы станете целью заклинания, которое жезл мог бы поглотить, жезл никак не отреагирует.

Когда вы настраиваетесь на жезл, вы узнаёте, сколько уровней энергии успел впитать жезл, и сколько энергии хранится в нём на данный момент.

Если вы — заклинатель, и держите этот жезл, вы можете превратить хранящуюся в нём энергию в ячейки заклинаний для накладывания подготовленных или известных вам заклинаний. Вы можете создавать ячейки с уровнем не больше тех, что уже есть у вас, и при этом не больше 5 уровня. Вместо своих ячеек вы используете хранящуюся в жезле энергию, во всём же остальном накладываете заклинание как обычно. Например, вы можете использовать 3 уровня энергии, хранящейся в жезле, в качестве ячейки заклинания 3 уровня.

В найденном жезле уже хранится 1к10 уровней энергии. Жезл, не способный больше поглощать заклинания, в котором не осталось энергии, перестаёт быть магическим.

Жезл правления

Жезл, редкий (требуется настройка)

Вы можете действием продемонстрировать жезл и потребовать послушания от всех существ на ваш выбор, видимых вами в пределах 120 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе она станет очарованной вами на 8 часов. Будучи очарованным из-за этого эффекта, существо считает вас своим истинным предводителем. Получив урон от вас или ваших спутников, или получив приказ, противоречащий её природе, цель перестаёт быть очарованной этим эффектом. Жезл нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Жезл хранителя договора

Жезл, необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3) (требуется настройка колдуном)

Держа этот жезл, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаниями колдуна и Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна. Размер бонуса определяется редкостью жезла.

Кроме того, вы можете действием восстановить одну ячейку заклинания колдуна, если держите этот жезл. Вы не можете использовать это свойство повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Жезл щупалец

Жезл, редкий (требуется настройка)

Этот изготовленный дроу жезл — магическое оружие, оканчивающееся тремя эластичными щупальцами. Держа этот жезл в руке, вы можете действием направить каждое щупальце, чтобы оно атаковало существо в пределах 15 футов от вас. Каждое щупальце совершает бросок рукопашной атаки с бонусом +9. При попадании щупальце причиняет дробящий урон 1к6. Если вы попали по одной цели всеми тремя щупальцами, она должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале на 1 минуту скорость существа уменьшается вдвое, оно получает помеху для спасбросков Ловкости и не может совершать реакции. Более того, в каждом своём ходу оно может или совершать действие или бонусное действие, но не то и другое одновременно. В конце каждого своего хода оно повторяет спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Железная фляга

Чудесный предмет, легендарный

У этой железной бутылки латунная пробка. Вы можете действием произнести командное слово фляги и выбрать целью существо, которое видите в пределах 60 футов от себя. Если цель родом не с того плана существования, на котором вы находитесь, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 17, иначе будет заточена во фляге. Если цель раньше уже была заточена такой флягой, спасбросок она совершает с преимуществом. Заточённое существо остаётся во фляге, пока не будет выпущено. Во фляге может одновременно находиться только одно существо. Заточённое существо не обязано ни дышать, ни есть, ни спать, и оно не стареет.

Вы можете действием вынуть пробку фляги и выпустить существо, находящееся в ней. Оно будет дружественно относиться к вам и вашим спутникам в течение 1 часа и повинуется вашим командам в течение этого времени. Если вы не отдаёте ему команд или отдаёте команду, которая весьма вероятно закончится его смертью, оно будет обороняться, но не будет совершать других действий. В конце этого периода существо действует согласно своему обычному характеру и мировоззрению.

Заклинание *опознание* показывает, находится ли во фляге существо, но единственный способ определить вид существа это вскрытие фляги. В найденной фляге уже может находиться существо, определённое Мастером самостоятельно или случайным образом.

к100	Содержимое	к100	Содержимое
01–50	Пустая	77–78	Элементаль (любой)
51	Арканалот	79	Гитъянки рыцарь
52	Камбион	80	Гитцерай зерт
53–54	Дао	81–82	Невидимый охотник
55–57	Демон (вид 1)	83–84	Марид
58–60	Демон (вид 2)	85–86	Меззолот
61–62	Демон (вид 3)	87–88	Ночная карга
63–64	Демон (вид 4)	89–90	Никалот
65	Демон (вид 5)	91	Планетар
66	Демон (вид 6)	92–93	Саламандра
67	Дэв	94–95	Слаад (любой)
68–69	Дьявол (старший)	96	Солар
70–72	Дьявол (младший)	97–98	Суккуб/инкуб
73–74	Джинн	99	Ультролот
75–76	Ифрит	00	Зорн

Железные ленты Биларро

Чудесный предмет, редкий

Это ржавая железная сфера диаметром 3 дюйма, весящая 1 фунт. Вы можете действием произнести командное слово и бросить сферу в существо с размером не больше Огромного, которое видите в пределах 60 футов от себя. В полёте сфера распадается на отдельные металлические ленты.

Совершите бросок дальнобойной атаки с бонусом броска атаки, равным модификатору Ловкости плюс ваш бонус мастерства. При попадании цель становится опутанной, пока вы не произнесёте командное слово ещё раз бонусным действием. После повторного произношения командного слова или промаха атаки ленты сжимаются и снова становятся сферой.

Любое существо, в том числе и опутанное, может действием совершить проверку Силы со Сл 20, чтобы порвать ленты. При успехе предмет уничтожается, а удерживаемое существо освобождается. При провале все дальнейшие попытки этого существа автоматически проваливаются в течение 24 часов.

Железные ленты нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Жемчужина силы

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка заклинателем)

Если эта жемчужина находится у вас, вы можете действием произнести командное слово и восстановить одну использованную ячейку заклинания. Если уровень потраченной ячейки 4 или больше, вы получите ячейку 3 уровня. Вы не можете повторно использовать жемчужину до следующего рассвета.

Жестокое оружие

Оружие (любое), редкое

Если у вас при броске атаки этим магическим оружием выпадает «20», цель получает дополнительный урон 7 того вида, который причиняет это оружие.

Живой щит

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Если вы держите этот щит, вы можете бонусным действием произнести командное слово, чтобы он ожил. Щит поднимается в воздух и парит в вашем пространстве, защищая так, как если бы вы его использовали, но ваши руки при этом свободны. Щит остаётся живым 1 минуту, пока вы не окончите эффект бонусным действием или пока вы не станете недееспособным или не умрёте, после чего щит падает на землю или в вашу руку, если она свободна.

Заполярные сапоги

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти меховые сапоги очень плотные и тёплые. Пока вы их носите, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к урону холодом.
- Вы игнорируете труднопроходимую местность, созданную льдом или снегом.
- Вы нормально выносите такую низкую температуру как −50 °F (−45 °C), без дополнительной тёплой одежды. Если вы одеты очень тепло, то можете переносить температуру до −100 °F (−73 °C).

Защитник

Оружие (любой меч), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

В первый раз в каждом своём ходу, когда вы атакуете этим оружием, вы можете перевести весь бонус или его часть в бонус к КД, а не броскам атаки и урона. Например, вы можете уменьшить бонус к броскам атаки и урона до +1, но получить +2 к КД. Изменённые бонусы действуют до начала вашего следующего хода, но вы должны держать этот меч, чтобы получать от него бонус к КД.

Зелье газообразной формы

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *газообразная форма* (концентрация не требуется) на 1 час, или пока вы бонусным действием не прервёте его. Пузырёк с этим зельем как будто содержит туман, перетекающий, словно вода.

Зелье героизма

Зелье, редкое

После того, как вы выпили это зелье, вы на 1 час получаете 10 временных хитов. Кроме того, в течение этого часа вы находитесь под эффектом заклинания *благословление* (концентрация не требуется). Это синее зелье пузырится и парит, словно оно находится в состоянии закипания.

Зелье долголетия

Зелье, очень редкое

После того как вы выпьете это зелье, ваш физический возраст уменьшается на 1к6 + 6 лет, при минимуме в 13 лет. Каждый раз, когда вы в дальнейшем будете пить *зелья долголетия*, существует накопительный штраф 10 процентов, что вместо этого вы постареете на 1к6 + 6 лет. В янтарной жидкости плавают хвост скорпиона, клык гадюки, мёртвый паук и крохотное сердце, которое вопреки всему всё ещё бьётся. Эти ингредиенты исчезают, когда зелье откупоривают.

Зелье дружбы с животными

Зелье, необычное

После того как вы выпили это зелье, вы можете в течение одного часа неограниченно накладывать заклинание *дружба с животными* (Сл спасброска 13). При взбалтывании этой мутной жидкости вы видите рыбью чешую, кошачьи когти, беличью шерсть и прочие фрагменты.

Зелье живучести

Зелье, очень редкое

Если вы выпьете это зелье, оно устранит всё имеющееся у вас истощение, а также все болезни и яды, действующие на вас. В течение следующих 24 часов вы восстанавливаете максимум хитов за каждую использованную Кость Хитов. Алая жидкость этого зелья периодически пульсирует, напоминая биение сердца.

Зелье лазания

Зелье, обычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете на 1 час скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы. В течение этого времени вы совершаете с преимуществом проверки Силы (Атлетика), совершённые, чтобы лезть. Зелье представляет собой трёхцветную жидкость. Коричневый, серебряный и серый слои структурой напоминают рисунок на камне и не смешиваются между собой, как бы вы ни трясли пузырёк.

Зелье лечения

Зелье, редкость варьируется

Вы восстанавливаете хиты, когда выпиваете это зелье. Количество восстанавливаемых хитов зависит от редкости зелья, как показано в таблице «зелья лечения». Вне зависимости от силы зелья оно представляет собой красную жидкость, сверкающую при встряхивании.

Зелья лечения

Зелье…	Редкость	Хитов восстанавливает
лечения	Обычное	2к4 + 2
большого лечения	Необычное	4к4 + 4
отличного лечения	Редкое	8к4 + 8
превосходного лечения	Очень редкое	10к4 + 20

Зелье невидимости

Зелье, очень редкое

Контейнер с этим зельем выглядит пустым, но на вес чувствуется, что он всё же содержит жидкость. Выпив её, вы становитесь невидимым на 1 час. Всё, что вы несёте и носите, становится невидимым вместе с вами. Эффект оканчивается преждевременно, если вы атакуете или наложите заклинание.

Зелье неуязвимости

Зелье, редкое

В течение 1 минуты после того, как вы выпили это зелье, вы обладаете сопротивлением ко всем видам урона. Это густое как сироп зелье выглядит как расплавленное железо.

Зелье огненного дыхания

Зелье, необычное

После того, как вы выпили это зелье, вы можете бонусным действием выдохнуть огонь на цель, находящуюся в пределах 30 футов от вас. Цель должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон огнём 4к6 при провале или половину этого урона при успехе. Эффект заканчивается после того, как вы трижды используете огненное дыхание, или по истечении 1 часа.

Зелье представляет собой оранжевую мерцающую жидкость, над которой стелется дымок, выходящий наружу каждый раз, когда вы откупориваете пробку.

Зелье подводного дыхания

Зелье, необычное

Вы можете дышать под водой в течение 1 часа после того, как выпьете это зелье. В мутно-зелёной жидкости, пахнущей морем, плавают небольшие пузырьки, похожие на медуз.

Зелье полёта

Зелье, очень редкое

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Если вы находитесь в воздухе, когда зелье теряет силу, вы падаете, если не обладаете другими средствами, позволяющими оставаться в полёте. Прозрачная жидкость этого зелья парит у горлышка пузырька, и в ней плавают молочно-белые примеси.

Зелье силы великана

Зелье, редкость варьируется

Когда вы выпиваете это зелье, значение вашей Силы изменяется на один час. Это новое значение зависит от того, силой какого именно великана, вы будете обладать (смотрите таблицу ниже). Зелье не оказывает на вас никакого эффекта в том случае, если значение вашей Силы уже равно этому значению или превосходит его.

В прозрачной жидкости этого зелья плавают обрезки ногтей великана соответствующего вида. *Зелье силы морозного великана* и *зелье силы каменного великана* обладают одинаковым эффектом.

Тип великана	Сила	Редкость
Холмовой великан	21	Необычное
Ледяной/каменный великан	23	Редкое
Огненный великан	25	Редкое
Облачный великан	27	Очень редкое
Грозовой великан	29	Легендарное

Зелье скорости

Зелье, очень редкое

Когда вы выпьете это зелье, вы получите на 1 минуту эффект заклинания *ускорение* (концентрация не требуется). В жёлтой жидкости этого зелья видны чёрные полоски, и она перемешивается сама собой.

Зелье сопротивления

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете сопротивление к одному виду урона на 1 час. Мастер сам выбирает вид урона или определяет его случайным образом из приведённых ниже вариантов.

к10	Вид урона	к10	Вид урона
1	Звук	6	Психическая энергия
2	Излучение	7	Силовое поле
3	Кислота	8	Холод
4	Некротическая энергия	9	Электричество
5	Огонь	10	

Зелье увеличения

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете на 1к4 часа эффект «увеличение» заклинания *увеличение/уменьшение* (концентрация не требуется). Маленький красный шарик в этой жидкости непрерывно расширяется, окрашивая прозрачную жидкость вокруг, и тут же сжимается вновь. Тряска пузырька не прерывает этот процесс.

Зелье уменьшения

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете на 1к4 часа эффект «уменьшение» заклинания *увеличение/уменьшение* (концентрация не требуется). Маленький красный шарик в этой жидкости непрерывно сжимается до размера бусины и тут же расширяется, окрашивая прозрачную жидкость вокруг, после чего сжимается вновь. Тряска пузырька не прерывает этот процесс.

Зелье чтения мыслей

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания *обнаружение мыслей* (Сл спасброска 13). На вид это густое, фиолетовое зелье, с плавающим в нём небольшим овальным облачком.

Зелье яда

Зелье, необычное

Эта смесь выглядит, пахнет и обладает таким же вкусом, что и *зелье лечения* или другое полезное зелье. Однако, это самый настоящий яд, чья истинная природа скрыта магией иллюзий. Заклинание *опознание* раскрывает этот обман.

Если вы всё же выпьете это зелье, вы получаете урон ядом 3к6 и должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станете отравленным. В начале каждого вашего хода, пока вы отравлены этим зельем, вы получаете урон ядом 3к6. В конце каждого своего хода вы можете повторять спасбросок. В случае успеха каждый урон ядом в последующих раундах будет уменьшен на 1к6. Яд прекращает действие, когда его урон станет равным нулю.

Зелье ясновидения

Зелье, редкое

Выпив это зелье, вы получаете эффект заклинания *подсматривание*. В желтоватой жидкости зелья плавают глазные яблоки, но они исчезают, когда пузырёк открывают.

Зеркало похищения жизни

Чудесный предмет, очень редкий

Если на это 4-футовое в высоту зеркало посмотреть опосредованно, на его поверхности будут видны слабые изображения существ. Зеркало весит 50 фунтов, и у него КД 11, 10 хитов и уязвимость к дробящему урону. Когда его хиты опускаются до 0, оно разлетается вдребезги и уничтожается.

Если зеркало висит на вертикальной поверхности, и вы находитесь в пределах 5 футов от него, вы можете действием произнести командное слово и активировать его. Оно остаётся активированным, пока вы вновь не произнесёте командное слово действием.

Все существа кроме вас, видящие своё отражение в активированном зеркале, находясь в пределах 30 футов от него, должны преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будут похищены вместе со всем, что несли и носили, в одной из двенадцати межпространственных ячеек. Этот спасбросок совершается с преимуществом, если существо знает природу зеркала, а конструкты автоматически преуспевают в этом спасброске.

Межпространственная ячейка является бесконечным простором, заполненным густым туманом, уменьшающим видимость до 10 футов. Существо, заключённое в ячейке зеркала, не стареет, и ему не нужно есть, пить и спать. Существо, заключённое в ячейке, может сбежать, используя магию, разрешающую планарное перемещение. В противном случае существо находится в ячейке, пока не освободится.

Если зеркало похищает существо, но все двенадцать ячеек уже заняты, зеркало освобождает

одно из похищенных существ, определённое случайным образом, и похищает нового пленника. Освобождённое существо появляется в свободном пространстве в пределах обзора зеркала, но спиной к нему. Если зеркало будет разбито, все заключённые в нём существа освобождаются и появляются в свободных клетках рядом с ним.

Находясь в пределах 5 футов от зеркала, вы можете действием назвать имя одного существа, заключённого в нём, или номер конкретной ячейки. Названное существо или существо, находящееся в названной ячейке, появляется как образ на поверхности зеркала. После этого вы с ним можете общаться как обычно.

Точно так же, вы можете действием произнести второе командное слово и освободить одно существо, похищенное зеркалом. Освободившееся существо появляется со всем снаряжением в свободном пространстве, ближайшем к зеркалу, спиной к нему.

Инструмент бардов

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется настройка бардом)

Инструмент бардов это прекрасный образец музыкального инструмента, во всём превосходящий обычные аналоги. Есть семь разновидностей таких инструментов, каждый назван в честь одной из легендарных коллегий бардов. В приведённом списке указаны заклинания, общие для всех инструментов, а также заклинания, специфичные для каждого инструмента, а также редкость этих инструментов. Существо, пытающееся играть на инструменте, не будучи настроенным на него, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе получит урон психической энергией 2к4.

Вы можете действием сыграть на инструменте и наложить одно из его заклинаний. После того как инструмент использован для наложения заклинания, он не может повторно накладывать это заклинание до следующего рассвета. Заклинания используют вашу базовую характеристику и Сл спасбросков от ваших заклинаний.

Если вы использовали инструмент для накладывания заклинания, которое делает цель очарованной при провале спасброска, цель совершает этот спасбросок с помехой. Этот эффект применяется вне зависимости от того, использовали ли вы инструмент в качестве источника заклинания или в качестве заклинательной фокусировки.

Все	—	*Защита от добра и зла, левитация, невидимость, полёт* плюс заклинания, перечисленные для конкретного инструмента
Арфа Анструт	Очень редкая	*Власть над погодой, лечение ран* (5 уровень), *терновая стена*
Лютня Досс	Необычная	*Дружба с животными, защита от энергии* (только огонь), *защита от яда*
Мандолина Канаит	Редкая	*Защита от энергии* (только электричество), *лечение ран* (3 уровень), *рассеивание магии*
Лира Кли	Редкая	*Изменение формы камня, огненная стена, стена ветров*
Арфа Оллава	Легендарная	*Власть над погодой, смятение, огненная буря*
Бандура Фоклучан	Необычная	*Дубинка, огонь фей, опутывание, разговор с животными*
Цитра Мак-Фуирмид	Необычная	*Дубовая кора, лечение ран, туманное облако*

Кадило контролирования воздушных элементалей

Чудесный предмет, редкий

Если в этом кадиле горит благовоние, вы можете действием произнести командное слово и призвать воздушного элементаля, как если бы наложили заклинание *призыв элементаля*. Кадило нельзя использовать повторно, пока не наступит следующий рассвет.

Этот сосуд 6 дюймов шириной и 1 фут высотой напоминает чашу с декорированной крышкой. Весит кадило 1 фунт.

Камень зрения

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

У этого драгоценного камня есть 3 заряда. Вы можете действием произнести командное слово и потратить 1 заряд. В течение следующих 10 минут вы обладаете истинным зрением в пределах 120 футов, если смотрите через этот драгоценный камень.

Камень ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Камень Йоун

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется настройка)

Камень Йоун назван в честь богини знаний и пророчеств, почитаемой в нескольких мирах. Существует много разновидностей *камней Йоун*, все они отличаются по форме и цвету.

Если вы действием подбрасываете один из этих камней в воздух, он начинает вращаться вокруг вашей головы на расстоянии 1к3 футов, предоставляя вам постоянное преимущество. Впоследствии другое существо может действием схватить руками или чем-то иным камень, забирая его себе, если совершит успешный бросок атаки по КД 24 или совершит успешную проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 24. Вы сами можете действием схватить и убрать камень, оканчивая его эффект.

У камня КД 24, 10 хитов и сопротивление ко всем видам урона. Пока он вращается вокруг вашей головы, он считается носимым.

Большое поглощение (легендарный). Пока этот эллипсоид с зелёными и лавандовыми прожилками вращается вокруг вашей головы, вы можете реакцией отменить заклинание с уровнем не больше 8, наложенное видимым вами существом и нацеленное только на вас.

Как только камень отменит 50 уровней заклинаний, он выгорит и станет тускло-серым, потеряв всю магию. Если вы становитесь целью заклинания, чей уровень настолько большой, что камень не может поглотить его целиком, это заклинание нельзя отменить.

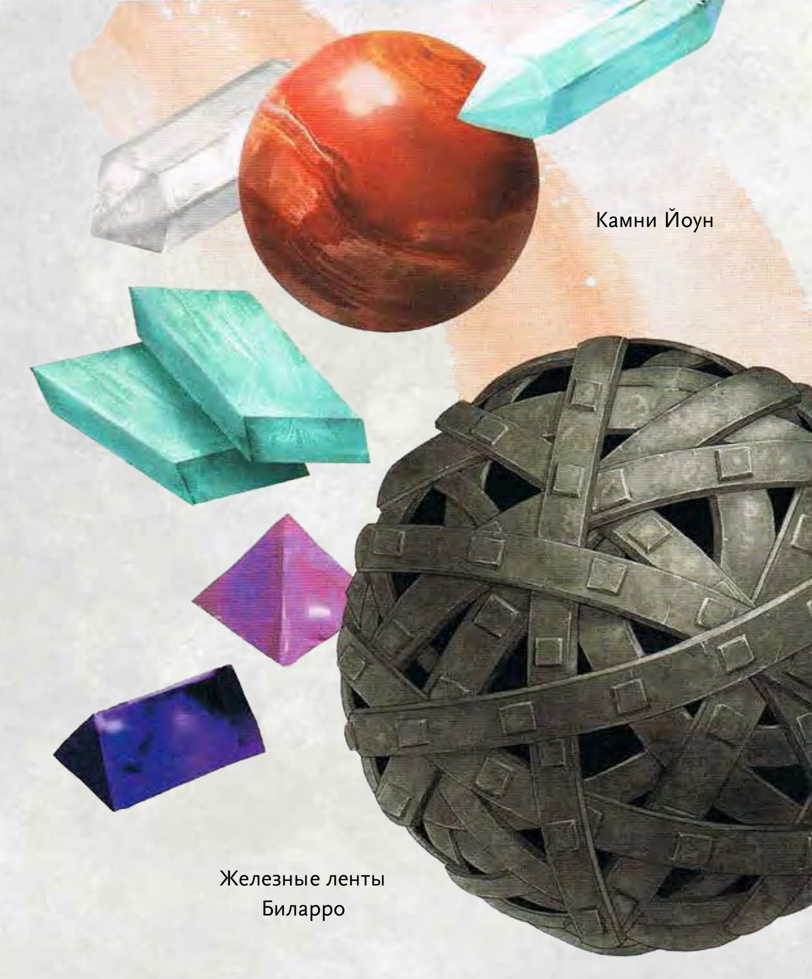
Восприятие (редкий). Вы не можете быть захвачены врасплох, пока этот тёмно-синий ромбоид вращается вокруг вашей головы.

Защита (редкий). Вы получаете бонус +1 к КД, пока эта серо-розовая призма вращается вокруг вашей головы.

Лидерство (очень редкий). Ваше значение Харизмы увеличивается на 2, с максимумом 20, пока эта сфера с розовыми и зелёными прожилками вращается вокруг вашей головы.

Мастерство (легендарный). Ваш бонус мастерства увеличивается на 1, пока эта бледно-зелёная призма вращается вокруг вашей головы.

Питание (редкий). Вам не нужно ни есть и ни пить, пока этот прозрачный веретенообразный камень вращается вокруг вашей головы.



Камни Йоун

Железные ленты Биларро

Поглощение (очень редкий). Пока этот бледно-лавандовый эллипсоид вращается вокруг вашей головы, вы можете реакцией отменить заклинание с уровнем не больше 4, наложенное видимым вами существом и нацеленное только на вас.

Как только камень отменит 20 уровней заклинаний, он выгорит и станет тускло-серым, потеряв всю магию. Если вы становитесь целью заклинания, чей уровень настолько большой, что камень не может поглотить его целиком, это заклинание нельзя отменить.

Проворство (очень редкий). Ваше значение Ловкости увеличивается на 2, с максимумом 20, пока эта тёмно-красная сфера вращается вокруг вашей головы.

Проницательность (очень редкий). Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, с максимумом 20, пока эта ярко-синяя сфера вращается вокруг вашей головы.

Рассудок (очень редкий). Ваше значение Интеллекта увеличивается на 2, с максимумом 20, пока эта сфера с алыми и синими прожилками вращается вокруг вашей головы.

Регенерация (легендарный). Вы восстанавливаете 15 хитов в конце каждого часа, в течение которого этот жемчужно-белый веретенообразный камень вращается вокруг вашей головы, при условии, что у вас есть как минимум 1 хит.

Резерв (редкий). Эта ярко-фиолетовая призма хранит заклинания, наложенные в неё, пока вы не используете их. Этот камень может хранить до 3 уровней заклинаний одновременно. Когда его находят, он хранит 1к4 − 1 уровень заклинаний, выбранных Мастером.

Любое существо может заложить в камень заклинание с уровнем от 1 до 3, касаясь его при накладывании. Заклинание не вступает в силу, а просто помещается в камень. Если камень не может уместить заклинание, заклинание тратится безо всякого эффекта. Занимаемое число уровней определяется уровнем, с которым заклинание было наложено.

Пока этот камень вращается вокруг вашей головы, вы можете наложить заклинание, хранящееся в нём. Заклинание использует уровень ячейки, Сл спасброска, бонус атаки заклинанием и базовую характеристику исходного заклинателя, но во всём остальном считается, что заклинание наложили вы. Наложенное заклинание перестаёт храниться в камне, освобождая пространство.

Сила (очень редкий). Ваше значение Силы увеличивается на 2, с максимумом 20, пока этот бледно-синий ромбоид вращается вокруг вашей головы.

Стойкость (очень редкий). Ваше значение Телосложения увеличивается на 2, с максимумом 20, пока этот розовый ромбоид вращается вокруг вашей головы.

Камень контролирования земляных элементалей

Чудесный предмет, редкий

Если этот камень касается пола, вы можете действием произнести командное слово и призвать земляного элементаля, как если бы вы наложили заклинание *призыв элементаля*. После этого камень нельзя повторно использовать до следующего рассвета. Весит камень 5 фунтов.

Камень сияния

Чудесный предмет, необычный

У этой призмы есть 50 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием произнести одно из трёх командных слов, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Первое командное слово заставляет камень испускать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Этот эффект не тратит заряд. Он длится, пока вы не повторите командное слово бонусным действием, или пока не воспользуетесь другой функцией камня.
- Второе командное слово тратит 1 заряд и заставляет камень испустить сверкающий луч в одно существо, которое вы видите в пределах 60 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе станет ослеплённым на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- Третье командное слово тратит 5 зарядов и заставляет камень испускать ослепляющий свет 30-футовым конусом. Все существа в конусе должны совершить спасброски, как если бы по ним попал луч, созданный вторым командным словом.

Когда все заряды этого камня кончатся, он становится немагической драгоценностью, стоящей 50 зм.

Камень удачи

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока этот полированный агат находится у вас, вы получаете бонус +1 к проверкам характеристик и спасброскам.

Камень элементаля

Чудесный предмет, необычный

Этот камень содержит частичку стихийной энергии. Если вы действием разбиваете камень, призывается элементаль, как если бы вы наложили заклинание *призыв элементаля*, и магия, заключённая в камне, исчезает. Вид камня определяет вид призываемого элементаля.

Камень	Призываемый элементаль
Изумруд	Элементаль воды
Синий сапфир	Элементаль воздуха
Жёлтый бриллиант	Элементаль земли
Красный корунд	Элементаль огня

Камни послания

Чудесный предмет, необычный

Камни послания изготавливаются парами. На их гладкой поверхности есть парные символы, по которым их можно отличать от других таких камней. Пока вы касаетесь одного камня, вы можете действием наложить им заклинание *послание*. Целью является владелец парного камня. Если второй камень никто не несёт, вы это узнаете в момент использования камня и заклинание не накладываете.

После того как камни наложат заклинание *послание*, они не могут сделать это повторно до следующего утра. Если один из камней уничтожается, второй перестаёт быть магическим.

Кинжал яда

Куб врат

Графин бесконечной воды

Кинжал яда

Оружие (кинжал), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Вы можете действием заставить этот клинок покрыться густым чёрным ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе она получит урон ядом 2к10 и станет отравленной на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета.

Клинок удачи

Оружие (любой меч), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Пока это оружие находится у вас, вы также получаете бонус +1 к спасброскам.

Удача. Если этот меч находится у вас, вы можете воззвать к его удаче (действие не требуется), чтобы перебросить один бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, который вам не понравился. Вы обязаны использовать результат второго броска. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Исполнение желаний. У меча есть 1к4 − 1 заряд. Если вы держите его, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить им заклинание *исполнение желаний*. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета. Меч теряет это свойство, когда у него не останется зарядов.

Ковёр-самолёт

Чудесный предмет, очень редкий

Вы можете произнести действием командное слово, чтобы ковёр смог парить и летать. Он перемещается в сказанных вами вслух направлениях, при условии, что вы находитесь в пределах 30 футов от него.

Существует четыре версии такого ковра. Мастер сам выбирает размер ковра или определяет его случайным образом.

к100	Размер	Грузоподъёмность	Скорость полёта
01–20	3 фт. × 5 фт.	200 фнт.	80 футов
21–55	4 фт. × 6 фт.	400 фнт.	60 футов
56–80	5 фт. × 7 фт.	600 фнт.	40 футов
81–100	6 фт. × 9 фт.	800 фнт.	30 футов

Ковёр может поднять в два раза больший вес, чем тот, что указан в таблице, но при нагрузке больше расчётной его скорость уменьшается вдвое.

Колода иллюзий

Чудесный предмет, необычный

В этой коробке находится набор пергаментных карт. В полной колоде 34 карты. В колоде, которую находят как сокровище, чаще всего не хватает 1к20 − 1 карт.

Магия колоды работает только если карту тянуть случайным образом (можете заранее приготовить модифицированную колоду игральных карт). Вы можете действием вынуть из колоды случайным образом выбранную карту и бросить её на расстояние до 30 футов.

Над брошенной картой появляется иллюзия одного или нескольких существ, присутствующая, пока не будет рассеяна. Иллюзорное существо выглядит реальным, у него соответствующий размер, и ведёт себя оно как настоящее существо (как описано в *Бестиарии*), за исключением того, что оно не может причинять вред. Если вы находитесь в пределах 120 футов от иллюзорного существа и видите его, вы можете действием переместить его с помощью магии в любое место в пределах 30 футов от карты. Любое физическое взаимодействие с иллюзорным существом даст понять, что это иллюзия, потому что предметы проходят сквозь него. Тот, кто действием осмотрит существо, распознает в нём иллюзию при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл 15. После этого существо выглядит полупрозрачным.

Иллюзия существует, пока карту не переместят или иллюзию не рассеют. Когда иллюзия оканчивается, изображение на карте исчезает, и её уже больше нельзя использовать.

Карта	Иллюзия
Туз червей	Красный дракон
Король червей	Рыцарь и четыре стражника
Дама червей	Суккуб или инкуб
Валет червей	Друид
10 червей	Облачный великан
9 червей	Эттин
8 червей	Медвежатник
2 червей	Гоблин
Туз бубен	Злобоглаз
Король бубен	Архимаг и ученик мага
Дама бубен	Ночная карга
Валет бубен	Ассасин
10 бубен	Огненный великан
9 бубен	Огр маг
8 бубен	Гнолл
2 бубен	Кобольд
Туз пик	Лич
Король пик	Священник и два послушника
Дама пик	Медуза
Валет пик	Ветеран
10 пик	Ледяной великан
9 пик	Тролль
8 пик	Хобгоблин
2 пик	Гоблин
Туз треф	Железный голем
Король треф	Капитан разбойников и три бандита
Дама треф	Эриния
Валет треф	Берсерк
10 треф	Холмовой великан
9 треф	Огр
8 треф	Орк
2 треф	Кобольд
Джокеры (2)	Вы (владелец колоды)

Колода многих вещей

Чудесный предмет, легендарный

Эта колода, находящаяся в коробке или мешочке, состоит из карт, сделанных из слоновой кости или пергамента. Большинство (75%) этих колод содержат только тринадцать карт, но остальные включают двадцать две.

Перед тем, как тянуть карты, вы должны объявить, сколько собираетесь брать, а затем тяните их по одной (можете использовать модифицированную колоду обычных игральных карт). Карты, взятые сверх названного числа, не будут иметь эффекта. Как только вы вытянули карту, её магия начинает действовать. Вы должны тянуть следу-

ющую карту не позднее, чем через час после предыдущей. Если вы не вытянули названное число карт, оставшиеся сами вылетают из колоды и вступают в силу одновременно.

Как только карта вытягивается, она исчезает. Если это не Дурак, и не Шут, карта вновь появляется в колоде, что позволяет вытянуть её повторно.

Игральная карта	Карта
Туз бубен	Визирь*
Король бубен	Солнце
Дама бубен	Луна
Валет бубен	Звезда
Двойка бубен	Комета*
Туз червей	Судьба*
Король червей	Трон
Дама червей	Ключ
Валет червей	Рыцарь
Двойка червей	Драгоценность*
Туз треф	Когти*
Король треф	Пустота
Дама треф	Огонь
Валет треф	Череп
Двойка треф	Юродивый*
Туз пик	Тюрьма*
Король пик	Руины
Дама пик	Эвриала
Валет пик	Плут
Двойка пик	Равновесие*
Джокер (со знаком)	Дурак*
Джокер (без знака)	Шут

* Только в колоде из 22 карт

Визирь. В любой момент в течение года, после того как вы вытянули эту карту, вы можете заняться медитацией и задать вопрос, чтобы получить мысленный правдивый ответ. Кроме простой информации ответ может помочь вам решить головоломку или другую дилемму. Другими словами, приходит не только знание, но и мудрость, позволяющая этим знанием распорядиться.

Драгоценность. Двадцать пять ювелирных украшений стоимостью 2000 зм каждое или пятьдесят драгоценных камней стоимостью 1000 зм каждый появляются у ваших ног.

Дурак. Вы теряете 10000 опыта, сбрасываете эту карту и вытягиваете из колоды новую, считая их вместе за одну в объявленном вами количестве вытягиваемых карт. Если потеря этого опыта заставила бы вас потерять уровень, вы вместо этого теряете такое количество, которое оставляет вас только с достигнутым уровнем.

Звезда. Увеличьте одну из ваших характеристик на 2. Новое значение может превысить 20, но не должно превышать 24.

Ключ. В ваших руках появляется волшебное оружие с редкостью как минимум «редкое», навыком владения которым вы обладаете (по выбору Мастера).

Когти. Все магические предметы, которые вы несёте и носите, распадаются. Ваши артефакты не уничтожаются, но исчезают.

Комета. Если вы в одиночку побеждаете следующее встретившееся вам враждебное чудовище или группу чудовищ, вы получаете достаточно опыта, чтобы получить следующий уровень. В противном случае эта карта не оказывает никакого эффекта.

Луна. Вы получаете возможность 1к3 раза наложить заклинание *исполнение желаний*.

Огонь. Могущественный дьявол становится вашим врагом. Он стремится вас уничтожить, смакуя ваши страдания перед попыткой убить вас. Эта вражда длиться до вашей или его гибели.

Плут. ПМ по выбору Мастера становится враждебным по отношению к вам. Его личность вам не известна до тех пор, пока он сам или кто-либо ещё не проявит это. Остановить эту вражду сможет как минимум заклинание *исполнение желаний* или божественное вмешательство.

Пустота. Эта чёрная карта предсказывает катастрофу. Ваша душа вырывается из тела и заключается в некоем предмете в месте, выбранном Мастером. Это место охраняет сильное создание или даже группа таких созданий. Пока ваша душа похищена, ваше тело недееспособно. Заклинание *исполнение желаний* не может вернуть вашу душу, но раскрывает местонахождение предмета, вмещающего вашу душу. Вы больше не тянете карты.

Равновесие. Ваше сознание претерпевает мучительные изменения, заставляя ваше мировоззрение измениться. Законное становится хаотичным, доброе становится злым, и наоборот. Если у вас истинно нейтральное мировоззрение или у вас нет мировоззрения, эта карта не оказывает никакого эффекта.

Руины. Вы теряете все богатства, которые вы носите или которыми владеете, кроме волшебных предметов. Движимое имущество исчезает. Бизнес, строения и земли, которыми вы владели, пропадают таким способом, который оказывает наименьшее влияние на действительность. Любые документы, подтверждающие ваши права собственности на утерянное имущество, тоже исчезают.

Рыцарь. Вы получаете на службу воина 4 уровня, который появляется в пределах 30 футов от вас (по вашему выбору). Воин той же расы, что и вы, и будет верно служить вам до смерти, полагая, что судьба привела его к вам. Этим персонажем управляете вы.

Солнце. Вы получаете 50000 опыта и в ваших руках появляется чудесный предмет (на выбор Мастера).

Судьба. Ткань реальности разворачивается и складывается вновь, позволяя вам избежать или стереть один случай, как будто его никогда не было. Вы можете использовать магию карты сразу, как только вытянете её, или в любое другое время, пока не умрёте.

Трон. Вы получаете владение навыком Убеждение, и удваиваете бонус мастерства при проверках этого навыка. Кроме того, вы получаете право владения небольшой цитаделью где-то в мире. Однако сейчас эта крепость занята чудовищами, которых предстоит уничтожить, чтобы объявить цитадель своей.

Враги

Две карты в *колоде* могут вызвать вражду другого существа. С картой Огонь вражда явная. Дьявол будет противостоять персонажу в многочисленных случаях. Поиск исчадия не должен быть простой задачей, и искатель приключений должен несколько раз столкнуться с союзниками и последователями дьявола, прежде чем сможет сразиться с ним самим.

В случае карты Плут вражда будет тайной, она будет проистекать от кого-то, кажущегося другом или союзником. Вы, как Мастер, должны ждать соответствующего драматического момента, чтобы показать эту вражду, заставляя персонажа гадать, кто же станет предателем.

Солнце

Тюрьма

Шут

Равновесие

Эвриала

Руины

Череп

Рыцарь

Ключ

Тюрьма. Вы исчезаете и оказываетесь в состоянии приостановленной жизнедеятельности в межпространственной сфере. Все вещи, которые были у вас или на вас, остаются в том месте, где вы были до исчезновения. Вы остаётесь заключёнными в эту тюрьму до тех пор, пока не будете найдены и освобождены. Вы не можете быть обнаружены с помощью школы Прорицания, но заклинание *исполнение желаний* способно определить ваше местонахождение. Вы больше не тянете карты.

Череп. Вы вызываете образ смерти — призрачного гуманоидного скелета, одетого в изодранную чёрную одежду и вооружённого призрачной косой. Он появляется в пределах 10 футов от вас (в месте по выбору Мастера) и нападает на вас, предупреждая всех, что вы должны выиграть это сражение в одиночку. Образ смерти сражается до тех пор, пока вы не погибнете, или его хиты не опустятся до 0. После этого он исчезает. Если кто-нибудь попытается помочь вам, он вызовет этим собственный образ смерти. Существо, убитое образом смерти, не может быть возвращено к жизни.

Шут. Вы получаете 10000 опыта или можете вытянуть две карты в дополнение к заявленному ранее количеству карт.

Эвриала. Напоминающий медузу образ на карте проклинает вас. Вы получаете штраф −2 к спасброскам, пока на вас лежит это проклятье. Только бог или магия карты Судьба может закончить действие этого проклятья.

Юродивый. Уменьшите ваш Интеллект на 1к4 + 1 (но не ниже 1). Вы можете вытянуть дополнительно ещё одну карту сверх заявленного ранее количества.

Образ смерти

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс доспеха 20

Хиты половина от максимума хитов вызвавшего его персонажа

Скорость 60 фт., летая 60 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям бессознательность, испуган, окаменение, отравление, очарован, парализован

Чувства тёмное зрение 60 фт., истинное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13

Языки все языки, известные вызвавшему его персонажу

Опасность — (0 опыта)

Бестелесное перемещение. Образ может проходить сквозь предметы и других существ, как будто они являются труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если заканчивает ход в предмете.

Иммунитет к изгнанию. Образ обладает иммунитетом к умениям, изгоняющим нежить.

Действия

Коса смерти. Образ проводит призрачной косой сквозь существо, находящееся в пределах 5 футах от него, причиняя рубящий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон некротической энергией 4 (1к8).

Колодец многих миров

Чудесный предмет, легендарный

Эту чёрную ткань, гладкую как шёлк, можно свернуть до размеров носового платка. В развёрнутом виде это круг диаметром 6 футов.

Вы можете действием развернуть *колодец многих миров* и разместить его на твёрдой поверхности, после чего он станет двусторонним порталом в другой мир или план существования. Каждый раз, когда этот предмет открывает портал, Мастер решает, куда он будет вести. Вы можете действием закрыть открытый портал, свернув ткань за края. *Колодец многих миров* не может повторно открыть портал, пока не пройдёт 1к8 часов.

Колокольчик открывания

Чудесный предмет, редкий

Это полая металлическая трубка длинной 1 фут весит 1 фунт. Вы можете действием ударить по ней и направить на предмет, находящийся в пределах 120 футов от вас, который можно открыть, например, дверь, люк или замок. Трубка издаёт чистый звук, и один замок или засов на предмете отпирается, за исключением тех случаев, когда звук не может достигнуть цели. Если на предмете не остаётся запирающих элементов, то предмет открывается сам по себе.

Этот предмет может быть использован десять раз. После десятого использования он трескается и становится непригодным для использования.

Колчан Элонны

Чудесный предмет, необычный

Все три отделения этого колчана соединены с межпространственным местом, что позволяет ему вмещать множество предметов, но весит он всегда не более 2 фунтов. В самом коротком отделении может поместиться до шестидесяти стрел, арбалетных болтов или подобных предметов. В среднем отделении помещается до восемнадцати метательных копий или подобных предметов. В самом длинном отделении помещается до шести длинных предметов, таких как луки, боевые посохи и копья.

Вы можете вынуть любой предмет из колчана, как если бы это был обычный колчан или ножны.

Кольцо влияния на животных

Кольцо, редкое

У этого кольца есть 3 заряда, и оно ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Нося это кольцо, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить одно из следующих заклинаний:

- *Дружба с животными* (Сл спасброска 13)
- *Ужас* (Сл спасброска 13), нацеливается только на зверей с Интеллектом 3 или ниже
- *Разговор с животными*

Кольцо защиты

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам, пока носите это кольцо.

Кольцо защиты разума

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы обладаете иммунитетом к магии, позволяющей другим существам читать ваши мысли, определять, лжёте ли вы, определять

Кольцо влияния на животных

Кольцо свободных действий

Кольцо призыва джинна

Кольцо командования воздушными элементалями

ваше мировоззрение и ваш вид существа. Существа могут телепатически общаться с вами только если вы позволяете это.

Вы можете действием сделать кольцо невидимым, пока вновь не сделаете его видимым другим действием, пока не снимете его, или пока не умрёте.

Если вы умрёте, нося это кольцо, ваша душа входит в него, если только оно уже не занято душой. Вы можете остаться в кольце, а можете отправиться навстречу посмертию. Пока ваша душа находится в кольце, вы можете телепатически общаться с любым существом, которое носит его. Владелец не может отказаться от этого телепатического общения.

Кольцо командования элементалями

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Это кольцо связано с одним из четырёх Стихийных Планов. Мастер выбирает один такой план самостоятельно или случайным образом.

Нося это кольцо, вы совершаете с преимуществом броски атаки по элементалям из связанного плана, а они совершают с помехой броски атаки по вам. Кроме того, вы получаете дополнительные преимущества, связанные с планом кольца.

У кольца есть 5 зарядов. Оно ежедневно восстанавливает 1к4 + 1 заряд на рассвете. У заклинаний, наложенных кольцом, Сл спасброска равна 17.

Кольцо командования водяными элементалями. Вы можете потратить 2 заряда кольца, чтобы наложить на водяного элементаля *подчинение чудовища*. Кроме того, вы можете стоять на жидких поверхностях и ходить по ним, как если бы они были твёрдыми. Вы также можете говорить на языке Акван и понимать его.

Если вы поможете убить водяного элементаля, будучи настроенным на это кольцо, вы получаете доступ к следующим свойствам:

- Вы можете дышать под водой и получаете скорость плавания, равную скорости ходьбы.
- Вы можете накладывать кольцом следующие заклинания, тратя соответствующее число зарядов: власть *над водами* (3 заряда), *град* (2 заряда), *ледяная стена* (3 заряда) или *сотворение или уничтожение воды* (1 заряд).

Кольцо командования воздушными элементалями. Вы можете потратить 2 заряда кольца, чтобы наложить на воздушного элементаля *подчинение чудовища*. Кроме того, если вы падаете, вы спускаетесь на 60 футов в раунд и не получаете урон от падения. Вы также можете говорить на языке Ауран и понимать его.

Если вы поможете убить воздушного элементаля, будучи настроенным на это кольцо, вы получаете доступ к следующим свойствам:

- Вы получаете сопротивление к урону электричеством.
- Вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости хождения, и можете парить.
- Вы можете накладывать кольцом следующие заклинания, тратя соответствующее число зарядов: *пляшущая молния* (3 заряда), *порыв ветра* (2 заряда) или *стена ветров* (1 заряд).

Кольцо командования земляными элементалями. Вы можете потратить 2 заряда кольца, чтобы наложить на земляного элементаля *подчинение чудовища*. Кроме того, вы можете перемещаться по труднопроходимой местности, вызванной камнями, валунами или грязью, как если бы это была обычная местность. Вы также можете говорить на языке Терран и понимать его.

Если вы поможете убить земляного элементаля, будучи настроенным на это кольцо, вы получаете доступ к следующим свойствам:

- Вы получаете сопротивление к урону кислотой.
- Вы можете перемещаться сквозь плотную землю или камень, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если вы оканчиваете ход в них, вас выбрасывает в ближайшее свободное пространство, занимаемое вами ранее.
- Вы можете накладывать кольцом следующие заклинания, тратя соответствующее число зарядов: изменение *формы камня* (2 заряда), *каменная кожа* (3 заряда) или *каменная стена* (3 заряда).

Кольцо командования огненными элементалями. Вы можете потратить 2 заряда кольца, чтобы наложить на огненного элементаля *подчинение чудовища*. Кроме того, вы получаете сопротивление к урону огнём. Вы также можете говорить на языке Игнан и понимать его.

Если вы поможете убить огненного элементаля, будучи настроенным на это кольцо, вы получаете доступ к следующим свойствам:

- Вы получаете иммунитет к урону огнём.
- Вы можете накладывать кольцом следующие заклинания, тратя соответствующее число зарядов: *огненная стена* (3 заряда), *огненные ладони* (1 заряд) или *огненный шар* (2 заряда).

Кольцо невидимости

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете действием становиться невидимым. Всё, что вы несёте и носите, становится невидимым вместе с вами. Вы остаётесь невидимым, пока не снимете кольцо, пока не атакуете или не наложите заклинание, или пока не станете снова видимым бонусным действием.

Кольцо отражения заклинаний

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, нацеленных только на вас (не обладающих зонами воздействия). Кроме того, если у вас выпадет «20» при спасброске от заклинание с уровнем не больше 7, заклинание не оказывает на вас никакого эффекта, и вместо этого нацеливается на заклинателя, используя уровень ячейки, Сл спасброска, бонус атаки и базовую характеристику самого заклинателя.

Кольцо падающих звёзд

Кольцо, очень редкое (требуется настройка ночью на открытом воздухе)

Нося это кольцо в области тусклого света или темноте, вы можете неограниченно действием накладывать им *пляшущие огоньки* или *свет*.

У кольца есть 6 зарядов для использования описанных ниже свойств. Кольцо ежедневно восстанавливает 1к6 зарядов на рассвете.

Огонь фей. Вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить кольцом *огонь фей*.

Шаровая молния. Вы можете действием потратить 2 заряда, чтобы создать кольцом от одной до четырёх шаровых молний диаметром 3 фута. Чем больше шаров вы создадите, тем менее эффективен каждый из них.

Каждый шар появляется в свободном пространстве, видимом вами в пределах 120 футов. Шары существуют, пока вы концентрируетесь (как при концентрации на заклинании), но не более 1 минуты. Каждый шар испускает тусклый свет в радиусе 30 футов.

Вы можете бонусным действием переместить каждый шар на расстояние до 30 футов, но не более чем на 120 футов от себя. Если какое-нибудь существо кроме вас оказывается в пределах 5 футов от шара, шар выпускает в него разряд молнии и исчезает. Это существо должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. При провале существо получает урон электричеством, зависящий от количества созданных вами шаров.

Шары	Урон электричеством
4	2к4
3	2к6
2	5к4
1	4к12

Падающие звёзды. Вы можете действием потратить от 1 до 3 зарядов. За каждый потраченный заряд вы выпускаете из кольца по одному светящемуся шарику в точку, которую видите в пределах 60 футов. Все существа в пределах 15-футового куба, исходящего из этой точки, покрываются искрами и должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 5к4 при провале или половину урона при успехе.

Кольцо падения пёрышком

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Если вы падаете, нося это кольцо, вы опускаетесь на 60 футов в раунд и не получаете урон от падения.

Кольцо плавания

Кольцо, необычное

Вы получаете скорость плавания 40 футов, пока носите это кольцо.

Кольцо призыва джинна

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете действием произнести его командное слово, чтобы призвать конкретного джинна со Стихийного Плана Воздуха. Джинн появляется в свободном пространстве, выбранном вами в пределах 120 футов от себя. Он остаётся, пока вы концентрируетесь (как при концентрации на заклинании), но не более 1 часа, или пока его хиты не опустятся до 0, после чего он возвращается на домашний план.

Будучи призванным, джинн дружелюбен к вам и вашим спутникам. Он повинуется командам, которые вы отдаёте, вне зависимости от использованного языка. Если вы не отдаёте приказы, джинн защищается от нападающих, но не совершает других действий.

После того как джинн возвращается на родной план, его нельзя призвать повторно, пока не пройдёт 24 часа, и кольцо перестаёт быть магическим, если джинн умирает.

Кольцо проникающего зрения

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете действием произнести его командное слово. Сделав это, вы сможете видеть через твёрдую материю в течение 1 минуты. Радиус этого зрения — 30 футов. Для вас твёрдые предметы в этом радиусе выглядят прозрачными и не препятствуют проходить сквозь них свету. Это зрение может проникать сквозь 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла или 3 фута дерева или земли. Более толстые препятствия, а также тонкий лист свинца блокируют обзор.

Каждый раз, когда вы используете это кольцо повторно до совершения продолжительного отдыха, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе получите 1 уровень истощения.

Кольцо прыжков

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете бонусным действием накладывать заклинание *прыжок*, но нацеливаясь при этом только на себя.

Кольцо регенерации

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы восстанавливаете 1к6 хитов каждые 10 минут, при условии, что у вас есть хотя бы 1 хит. Если вы теряете часть тела, кольцо отращивает её и возвращает функциональность через 1к6 + 1 день, если всё это время у вас есть хотя бы 1 хит.

Кольцо свободных действий

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Если вы носите это кольцо, труднопроходимая местность не заставляет вас тратить дополнительное перемещение. Кроме того, магия не может ни уменьшить вашу скорость, ни сделать вас парализованным или опутанным.

Кольцо сопротивления

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Вы обладаете сопротивлением к одному виду урона, пока носите это кольцо. Драгоценный камень в кольце указывает на этот вид урона, который Мастер выбирает самостоятельно или с помощью данной таблицы:

к10	Вид урона	Камень
1	Кислота	Жемчужина
2	Холод	Турмалин
3	Огонь	Гранат
4	Силовое поле	Сапфир
5	Электричество	Цитрин
6	Некротическая энергия	Гагат
7	Яд	Аметист
8	Психическая энергия	Жадеит
9	Излучение	Топаз
10	Звук	Шпинель

Кольцо тарана

Кольцо, редкое (требуется настройка)

У этого кольца 3 заряда, и оно ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Нося это кольцо, вы можете действием потратить от 1 до 3 зарядов, чтобы атаковать одно существо, видимое в пределах 60 футов. Кольцо создаёт призрачную голову барана и совершает атаку с бонусом +7.

При попадании за каждый использованный вами заряд цель получает урон силовым полем 2к10 и толкается на 5 футов от вас.

В качестве альтернативы, вы может действием потратить от 1 до 3 зарядов, чтобы попытаться сломать предмет, видимый в пределах 60 футов, который никто не несёт и не носит. Кольцо совершает проверку Силы с бонусом +5 за каждый использованный заряд.

Кольцо телекинеза

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете неограниченно накладывать заклинание *телекинез*, но нацеливаясь только на предметы, которые никто не несёт и не носит.

Кольцо тепла

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы обладаете сопротивлением к урону холодом. Кроме того, вы и всё, что вы несёте и носите, не получают вреда от температур не ниже −50 °F (−45 °C).

Кольцо трёх желаний

Кольцо, легендарное

Нося это кольцо, вы можете действием использовать 1 из 3 его зарядов, чтобы наложить им заклинание *исполнение желаний*. Кольцо перестаёт быть магическим, когда тратится последний заряд.

Кольцо уклонения

Кольцо, редкое (требуется настройка)

У этого кольца 3 заряда, и оно ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Если вы проваливаете спасбросок Ловкости, когда носите его, вы можете реакцией потратить 1 заряд, чтобы спасбросок стал успешным.

Кольцо хождения по воде

Кольцо, необычное

Нося это кольцо, вы можете стоять на жидких поверхностях и ходить по ним, как если бы они были твёрдыми.

Кольцо хранения заклинаний

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Это кольцо хранит заклинания, наложенные на него, позволяя использовать их владельцу, настроенному на кольцо. Кольцо может хранить до 5 уровней заклинаний одновременно. Когда кольцо находят, оно хранит 1к6 − 1 уровень заклинаний, которые выбирает Мастер.

Любое существо может наложить заклинание с уровнем от 1 до 5 на кольцо, касаясь его в процессе колдовства. Заклинание не оказывает эффекта сейчас, а просто сохраняется в кольце. Если кольцо не может удержать заклинание, заклинание тратится безо всякого эффекта. Занимаемое пространство определяется уровнем ячейки, использованной для накладывания заклинания.

Нося это кольцо, вы можете накладывать любые хранящиеся в нём заклинания. Заклинание использует уровень ячейки, Сл спасброска, бонус атаки и базовую характеристику исходного заклинателя, но во всём остальном считается, что заклинание наложили вы. Наложенное кольцом заклинание больше не хранится в нём и освобождает пространство.

Кольчуга ифритов

Доспех (кольчуга), легендарный (требуется настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +3 к КД и иммунитет к урону огнём, а также можете говорить на Первичном и понимаете его. Кроме того, вы можете стоять на расплавленном камне и ходить по нему, как если бы он был твёрдой поверхностью.

Красивый проклёпанный доспех

Доспех (проклёпанная кожа), редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Вы также можете бонусным действием произнести его командное слово и заставить доспех принять облик обычной одежды или любого другого доспеха. Вы сами решаете, как он будет выглядеть, включая цвет, стиль и аксессуары, но доспех при этом сохраняет свой объём и вес. Иллюзорный облик длится до тех пор, пока вы не используете это свойство повторно или не снимете доспех.

Крылья полёта

Крылатые сапоги

Крылатые сапоги

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы обладаете скоростью полёта, равной вашей скорости ходьбы. С помощью сапогов вы можете лететь до 4 часов, за раз или по частям, но каждое использование считается как минимум за 1 минуту. Если вы летите, когда 4 часа заканчиваются, вы спускаетесь со скоростью 30 футов в раунд, пока не приземлитесь.

Сапоги восстанавливают 2 часа полёта за каждые 12 часов, пока не используются.

Крылья полёта

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы можете действием произнести командное слово. Это превратит плащ в пару крыльев летучей мыши, или птицы на вашей спине на 1 час или пока вы не повторите командное слово действием. Крылья дают вам скорость полёта 60 футов. Если они исчезают, вы не можете повторно вызвать их 1к12 часов.

Куб врат

Чудесный предмет, легендарный

Это куб с длиной ребра 3 дюйма, излучающий ощутимую на ощупь магическую энергию. Все шесть граней этого куба связаны с разными планами существования, причём один из них — Материальный План. Остальные планы определяет Мастер.

Вы можете действием нажать на одну из граней куба, чтобы наложить им заклинание *врата*, создающее портал на план, связанный с этой гранью. В качестве альтернативы, если вы действием нажмёте на одну грань дважды, вы можете наложить кубом заклинание *уход в иной мир* (Сл спасброска 17), перенося целей на план, связанный с этой гранью.

У этого куба есть 3 заряда. Каждое использование куба тратит 1 заряд. Куб ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Куб силового поля

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Это кубик с длиной ребра около дюйма. На каждой грани есть характерная метка, на которую можно нажать. Вначале у куба 36 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к20 зарядов на рассвете.

Вы можете действием нажать на одну из граней куба, тратя при этом указанное в таблице число зарядов. У каждой грани свой эффект. Если в кубе не осталось достаточного числа зарядов, ничего не произойдёт. В противном случае возникает барьер из невидимого силового поля, формирующий куб с длиной ребра 15 футов. Барьер создаётся с центром на вас, перемещается вместе с вами и существует 1 минуту, пока вы не нажмёте действием на шестую грань куба или пока в кубе не кончатся заряды. Вы можете изменить эффект барьера, нажав на другую грань куба и потратив нужное количество зарядов, сбрасывая при этом счётчик длительности.

Если из-за перемещения барьер вступает в контакт с твёрдым предметом, который не может пройти сквозь поле, вы не сможете приблизиться к этому предмету, пока поле существует.

Грани куба силового поля

Грань	Заряды	Эффект
1	1	Через барьер не проходят газы, ветер и туман.
2	2	Через барьер не проходит неживая материя. Стены, пол и потолок могут проходить, если вы того пожелаете.
3	3	Через барьер не проходит живая материя.
		Через барьер не проходят эффекты заклинаний.
5	5	Через барьер не проходит ничего. Стены, пол и потолок могут проходить, если вы того пожелаете.
6	0	Барьер исчезает.

Куб теряет заряды, когда барьер становится целью определённых заклинаний или вступает во взаимодействие с эффектами определённых заклинаний или магических предметов, как показано ниже.

Заклинание или предмет	Потеря зарядов
Огненная стена	1к4
Радужные брызги	1к20
Распад	1к12
Рог взрыва	1к10
Создание прохода	1к6

Латный доспех эфирности

Доспех (латы), легендарный (требуется настройка)

Если вы носите этот доспех, вы можете действием произнести его командное слово, чтобы получить эффект заклинания *эфирность*, который длится 10 минут, либо пока вы не снимете доспех, либо пока вы не произнесёте командное слово ещё раз. Вы не можете использовать это свойство повторно до следующего рассвета.

Латы дварфов

Доспех (латный), очень редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +2 к КД. Кроме того, если некий эффект перемещает вас против вашей воли, а вы стоите на твёрдой поверхности, вы можете реакцией уменьшит расстояние, на которое вас переместят, на расстояние до 10 футов.

Ловящий стрелы щит

Доспех (щит), редкий (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к КД от дальнобойных атак, пока носите этот щит. Этот бонус идёт в дополнение к обычному бонусу щита к КД. Кроме того, каждый раз, когда кто-нибудь совершает дальнобойную атаку по цели, находящейся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией вместо этого сделать целью атаки себя.

Лук клятвы

Оружие (длинный лук), очень редкое (требуется настройка)

Когда вы натягиваете тетиву этого лука, он шепчет на Эльфийском языке: «Несу смерть врагам». Если вы используете это оружие для совершения дальнобойной атаки, вы можете сказать командную фразу: «Смерть презревшему меня». Цель вашей атаки становится вашим заклятым врагом, пока не умрёт, или пока не наступит рассвет по прошествии семи дней. У вас может быть только один заклятый враг одновременно. Если ваш заклятый враг умирает, вы можете выбрать нового после следующего рассвета.

Если вы совершаете бросок дальнобойной атаки по заклятому врагу, вы совершаете его с преимуществом. Кроме того, цель не получает преимуществ от укрытия, кроме полного укрытия, и вы не получаете штраф за совершение атаки на расстояние, превышающее обычную дистанцию. Если атака попадает, заклятый враг получает дополнительный колющий урон 3к6.

Пока ваш заклятый враг жив, вы совершаете с помехой броски атаки всем другим оружием.

Любовное зелье

Зелье, необычное

Вы становитесь на 1 час очарованы первым же существом, которое вы увидите в течение 10 минут после того, как выпили это зелье. Если существо принадлежит к биологическому виду и полу, которые привлекают вас в обычных условиях, то вы воспринимаете его как свою истинную любовь, пока очарованы им. Жидкость представляет собой розовую, шипучую жидкость, с пузырьками в виде сердец.

Мазь Кеогтома

Чудесный предмет, необычный

Это стеклянная банка, три дюйма в диаметре, содержит 1к4 + 1 доз густой мази, которая слабо пахнет алоэ. Банка и её содержимое весят 0,5 фунта.

Действием можно проглотить или нанести на кожу одну дозу мази. Существо, которое делает так, восстанавливает 2к8 + 2 хита, перестаёт быть отравленным и излечивается от всех болезней.

Жезл поглощения

Мантия архимага

Мантия полезных предметов

Мантия архимага

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка волшебником, колдуном или чародеем)

Этот красивый наряд пошит из белой, серой или чёрной ткани и украшен серебристыми рунами. Цвет мантии соответствует мировоззрению, для которого она и создана. Белые мантии делают для добрых, серые для нейтральных, а чёрные для злых. Вы не можете настроиться на *мантию архимага*, чьё мировоззрение не совпадает с вашим.

Вы получаете следующие преимущества, пока носите мантию:

- Если вы не носите доспех, ваш базовый Класс Доспеха равен 15 + ваш модификатор Ловкости.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний и бонус атаки заклинаниями увеличиваются на 2.

Мантия глаз

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Эта мантия украшена узором в виде глаз. Пока вы носите её, вы обладаете следующими преимуществами:

- Мантия позволяет вам видеть во всех направлениях, и вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.
- Вы обладаете тёмным зрением в пределах 120 футов.
- Вы можете видеть невидимых существ и предметы, а также ваше зрение простирается на 120 футов на Эфирный План.

Глаза на мантии нельзя закрыть или отвести в сторону. Вы можете закрыть или увести в сторону свои собственные глаза, но пока вы носите эту мантию, считается, что вы этого никогда не делаете.

Заклинание *свет*, наложенное на эту мантию, или заклинание *дневной свет*, наложенное в пределах 5 футов от мантии, вызывает у вас слепоту на 1 минуту. В конце каждого своего хода вы можете совершать спасброски Телосложения (Сл 11 для *света* или 15 для *дневного света*), оканчивая слепоту при успехе.

Мантия звёзд

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Эта чёрная или тёмно-синяя мантия украшена белыми или серебристыми звёздочками. Вы получаете бонус +1 к спасброскам, пока носите её.

Шесть звёзд, расположенные на груди, отличаются увеличенным размером. Если вы носите эту мантию, вы можете действием оторвать одну из звёзд и использовать её для наложения заклинания *волшебная стрела* как заклинания 5 уровня. Каждый день на закате на мантии заново появляются 1к6 звёзд.

Пока вы носите эту мантию, вы можете действием перейти на Астральный План вместе со всем, что вы несёте и носите. Вы остаётесь там, пока не вернётесь действием на тот же самый план. Вы появляетесь в пространстве, которое занимали ранее, или ближайшем пространстве, если прошлое место занято.

Мантия полезных предметов

Чудесный предмет, необычный

Эта мантия покрыта множеством цветных заплат различных размеров и форм. Пока вы носите эту мантию, вы можете действием оторвать одну из заплаток, вследствие чего она превращается в тот предмет, который символизировала. В тот момент, когда будет оторвана последняя заплатка, мантия превращается в обычную одежду.

Мантия содержит по две штуки каждой из заплат, представленных ниже:

- Кинжал
- Направленный фонарь (заправленный и зажжённый)
- Стальное зеркальце
- 10-футовый шест
- Пеньковая верёвка (50 футов, собранная в бухту)
- Мешок

Кроме того, на мантии также есть 4к4 других заплат. Мастер может самостоятельно выбрать, что именно это за заплатки, или же определить их случайным образом.

к100	Заплатка
01–08	Сумка со 100 зм
09–15	Серебряный сундучок (1 фут в длину и 6 дюймов в ширину и высоту)
16–22	Железная дверь (до 10 футов в ширину и высоту, имеющая запор с одной стороны), которую вы можете установить в проём, до которого можете дотронуться. Дверь самостоятельно приспосабливается под нужный размер и навешивается на петли
23–30	10 драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый
31–44	Деревянная лестница (24 фута длиной)
45–51	**Ездовая лошадь** с приторoченными седельными сумками (смотрите характеристики в *Бестиарии*)
52–59	Яма (куб с длиной грани 10 футов, который вы можете разместить на полу в пределах 10 футов от себя)
60–68	4 *зелья лечения*
69–75	Шлюпка (12 футов в длину)
76–83	*Свиток заклинания*, содержащий заклинание 1–3 уровня
84–90	2 **мастиффа** (смотрите характеристики в *Бестиарии*)
91–96	Окно (4 на 2 фута и глубиной до 2 футов), устанавливаемое на вертикальную поверхность, до которой можете дотронуться.
97–00	Портативный таран

Мантия сияющих цветов

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

У этой мантии 3 заряда, и она ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете. Пока вы её носите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы на ней появился до конца вашего следующего хода узор из завораживающих оттенков. В это время мантия испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Существа, видящие вас, совершают по вам броски атаки с помехой. Кроме того, когда свойство мантии активируется, все существа в области яркого света, видящие вас, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе они станут ошеломлёнными до окончания эффекта.

Мантия сопротивления заклинаниям

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, пока носите этот плащ.

Масло остроты

Зелье, очень редкое

Это прозрачное и густое масло сверкает от крошечных серебристых включений. Масло может покрыть одно рубящее или колющее оружие или до 5 рубящих или колющих боеприпасов. Нанесение масла занимает 1 минуту. В течение часа покрытые предметы считаются магическими и предоставляют бонус +3 к броскам атаки и урона.

Мантия глаз

Мантия звёзд

Масло скольжения

Зелье, необычное

Эта липкая, чёрная мазь, хранящаяся в толстостенном и тяжёлом контейнере, очень текуча. Маслом можно обмазать одно существо Среднего или меньшего размера, вместе с одеждой и переносимым им снаряжением (на каждую категорию размера выше Среднего необходим один дополнительный пузырёк масла). Нанесение масла занимает 10 минут. Обмазанное существо получает на 8 часов эффект заклинания *свобода перемещения*.

В качестве альтернативы, можно действием разлить масло по полу, покрыв площадь 10 × 10 футов. Эффект будет такой же, как от заклинания *скольжение* длительностью 8 часов.

Масло эфирности

Зелье, редкое

Крошечные капли этого серого масла очень быстро испаряются. Маслом можно обмазать одно существо Среднего или меньшего размера, вместе с одеждой и переносимым им снаряжением (на каждую категорию размера выше Среднего необходим один дополнительный пузырёк масла). Нанесение масла занимает 10 минут. Обмазанное существо получает на 1 час эффект заклинания *эфирность*.

Мгновенная крепость Даэрна

Чудесный предмет, редкий

Вы можете действием поместить этот металлический кубик с длиной ребра 1 дюйм на пол и произнести командное слово. Куб быстро вырастет в крепость, которая остаётся, пока вы не произнесёте действием командное слово, которое сработает только если крепость пуста.

Крепость является квадратной башней 20 × 20 футов и 30 футов высотой, с бойницами и зубчатой стеной сверху. Внутри она поделена на два этажа, соединённых лестницей, идущей вдоль одной из стен. Лестница заканчивается наверху люком. После активации в ближайшей к вам стене будет небольшая дверь. Дверь открывается только по вашей команде, которую вы произносите бонусным действием. Она обладает иммунитетом к заклинанию *открывание* и подобной магии, например, к *колокольчику открывания*.

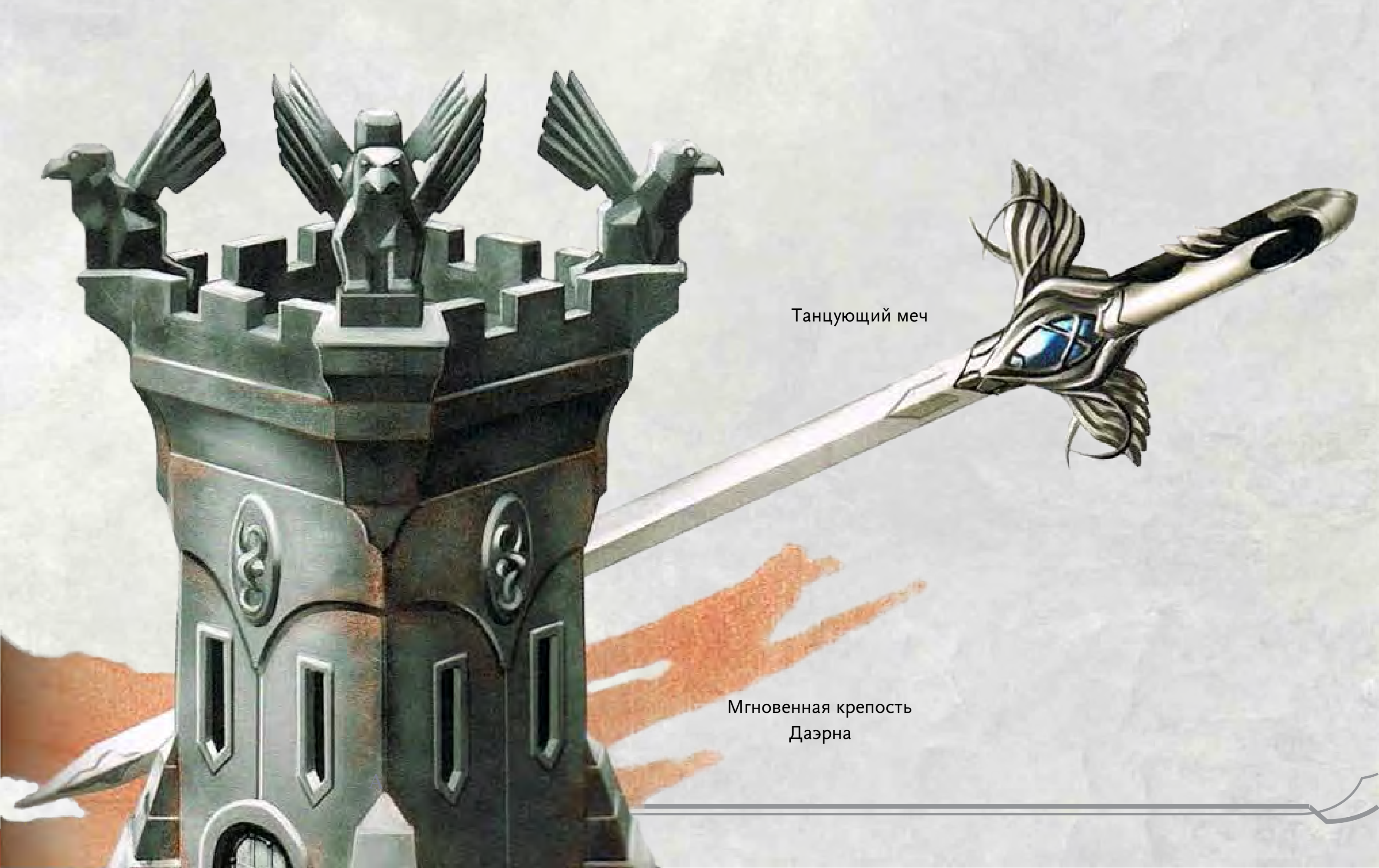
Все существа, находящиеся в области, в которой появляется крепость, должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая дробящий урон 10к10 при провале или половину этого урона при успехе. В любом случае, такое существо выталкивается в ближайшее свободное пространство вне крепости. Предметы в этой области, которые никто не несёт и не носит, получают этот же урон и автоматически толкаются.

Башня изготовлена из адамантина, и магия не даёт её опрокинуть. У крыши, двери и стен по 100 хитов, иммунитет к урону от немагического оружия, исключая осадное оружие, и сопротивление ко всем остальным видам урона. Чинить крепость можно только заклинанием *исполнение желаний* (это считается дублированием заклинания с уровнем ниже 9). Каждое накладывание этого заклинания восстанавливает крыше, двери или одной из стен 50 хитов.

Медальон затягивающихся ран

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот медальон, ваше состояние стабилизируется каждый раз, когда вы находитесь в умирающем состоянии в начале своего хода. Кроме того, каждый раз, когда вы бросаете Кости Хитов для восстановления хитов, вы удваиваете число восстановленных хитов.



Танцующий меч

Мгновенная крепость Даэрна

Медальон защиты от яда

Чудесный предмет, редкий

На этой изысканной серебряной цепочке висит подвеска из чёрного драгоценного камня бриллиантовой огранки. Пока вы её носите, яды не оказывают на вас эффекта. Вы обладаете иммунитетом к состоянию «отравлен» и к урону ядом.

Медальон здоровья

Чудесный предмет, необычный

Вы обладаете иммунитетом ко всем болезням, пока носите этот медальон. Если вы уже болеете, эффект болезни подавляются на время, пока вы носите этот медальон.

Медальон мыслей

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

У этого медальона есть 3 заряда. Пока вы его носите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить им заклинание *обнаружение мыслей* (Сл спасброска 13). Медальон ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Метательное копьё молнии

Оружие (метательное копьё), необычное

Это метательное копьё — магическое оружие. Если вы метнёте его и произнесёте его командное слово, оно превратится в молнию, формируя линию шириной 5 футов и простирающуюся от вас до цели, находящейся в пределах 120 футов. Все существа в этой линии, исключая вас и цель, должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получая урон электричеством 4к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Молния снова становится копьём, когда достигает цели. Совершите дальнобойную атаку оружием по цели. При попадании цель получает урон от метательного копья плюс урон электричеством 4к6.

Это свойство метательного копья нельзя использовать повторно до следующего рассвета. Однако оно всё равно может использоваться как магическое оружие.

Меч головоруб

Оружие (любой меч, причиняющий рубящий урон), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона этим магическим оружием. Кроме того, это оружие игнорирует сопротивление к рубящему урону.

Если вы атакуете этим оружием существо, у которого есть как минимум одна голова, и при броске атаки у вас выпадает «20», вы отрубаете одну из голов чудовища. Существо умирает, если не может жить без головы. Существо обладает иммунитетом к этому эффекту, если обладает иммунитетом к рубящему урону, не имеет головы или не нуждается в ней, обладает легендарными действиями или Мастер решает, что существо слишком большое, чтобы вы могли отрубить ему голову этим оружием. Такие существа вместо этого получают рубящий урон 6к8.

Меч кражи жизни

Оружие (любой меч), редкое (требуется настройка)

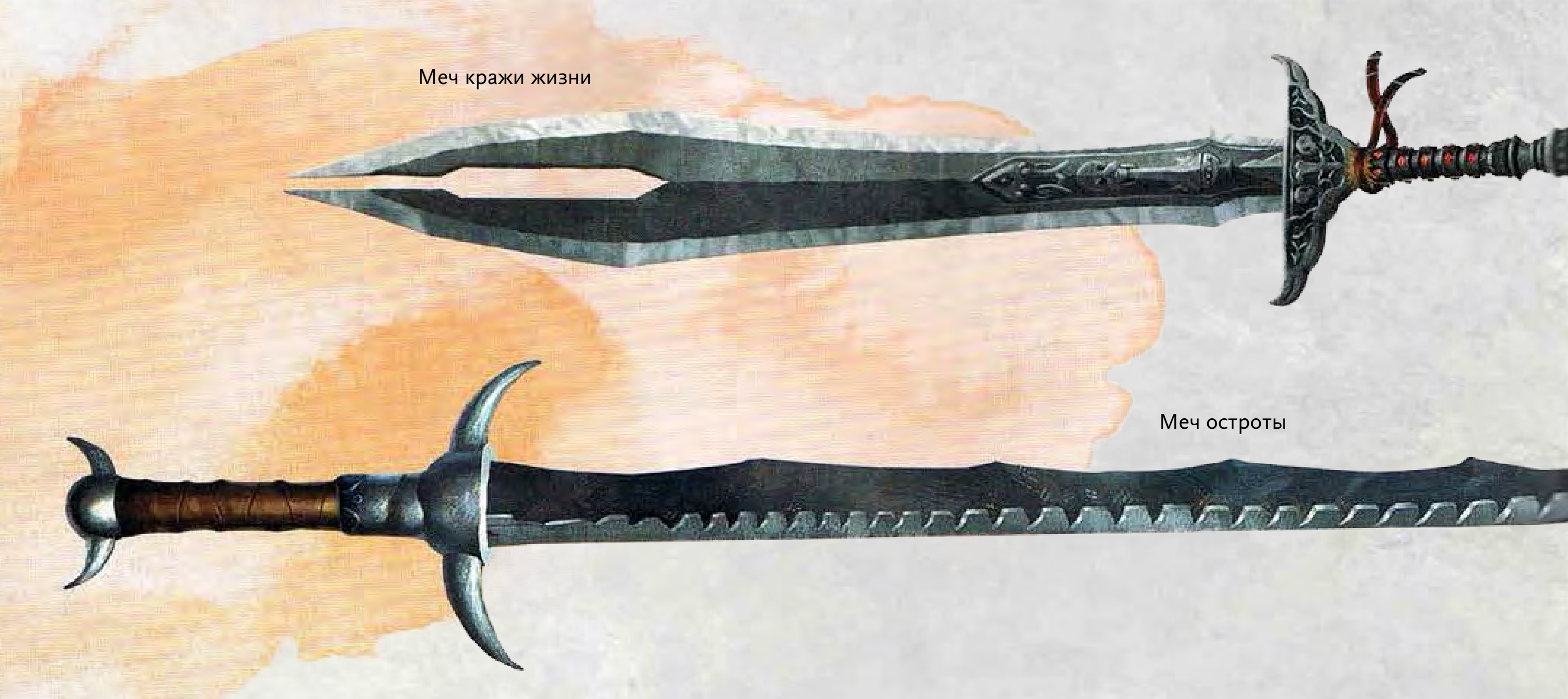
Если вы атакуете этим магическим оружием существо, и при броске атаки выпадает «20», эта цель получает дополнительный урон некротической энергией 10, если не является ни конструктом, ни нежитью. Вы также получаете 10 временных хитов.

Меч мести

Оружие (любой меч), необычное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

Проклятье. Этот меч проклят и одержим мстительным духом. Настроившись на него, вы тоже становитесь проклятым. Пока вы прокляты,



вы не желаете расставаться с эти мечом, и всегда держите его при себе. Пока вы настроены на это оружие, вы совершаете с помехой все броски атаки другим оружием.

Кроме того, пока меч находится у вас, вы должны совершать спасбросок Мудрости со Сл 15 каждый раз, когда получаете урон в сражении. При провале вы должны атаковать существо, причинившее вам урон, пока хиты одного из вас не опустятся до 0, или пока вы не сможете дотянуться до существа, чтобы совершить по нему рукопашную атаку.

Вы можете избавиться от проклятья как обычно. В качестве альтернативы, накладывание *изгнания* на меч заставляет мстительный дух покинуть его. После этого меч становится обычным оружием +1 без особых свойств.

Меч остроты

Оружие (любой меч, причиняющий рубящий урон), очень редкое (требуется настройка)

Если вы атакуете этим магическим мечом предмет и попадаете, кости урона причиняют цели максимальный урон.

Если вы атакуете этим оружием существо, и при броске атаки выпадает «20», эта цель получит дополнительный рубящий урон 14. После этого бросьте ещё к20. Если выпадет «20», вы отрубаете одну из конечностей цели, а эффект этого определяет Мастер. Если у существа не было конечностей, вы отрубаете часть его тела.

Кроме того, вы можете произнести командное слово меча, чтобы клинок начал излучать яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Повторное произнесение этого слова или убирание меча в ножны гасит свет.

Меч ответа

Оружие (длинный меч), легендарное (требуется настройка существом с тем же мировоззрение, что у меча)

В мире Грейхок известны девять таких мечей. Все они изготовлены по образу легендарного меча, Фрагараха, чьё название часто переводят как «Последнее слово». У каждого из девяти мечей есть своё название и своё мировоззрение, и у всех них в навершии использованы разные драгоценные камни.

Название	Мировоззрение	Камень
Возразитель	Законно-доброе	Аквамарин
Грубитель	Законно-злое	Гранат
Дерзитель	Хаотично-злое	Агат
Опровергатель	Нейтрально-доброе	Топаз
Ответчик	Хаотично-доброе	Изумруд
Подавитель	Нейтрально-злое	Шпинель
Рассказчик	Нейтральное	Перидот
Решатель	Законно-нейтральное	Аметист
Язвитель	Хаотично-нейтральное	Турмалин

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым этим мечом. Кроме того, пока вы держите этот меч, вы можете реакцией совершать им одну рукопашную атаку по существу, находящемуся в пределах вашей досягаемости, которое причиняет вам урон. Вы совершаете этот бросок атаки с преимуществом, и урон, причиняемый этой особой атакой, игнорирует все сопротивления к урону и иммунитеты, которые могут быть у цели.

Меч ранения

Оружие (любой меч), редкое (требуется настройка)

Хиты, потерянные из-за урона этим оружием, могут восстановиться только за счёт короткого или продолжительного отдыха, а не за счёт регенерации, магии и других средств.

Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой, используя это магическое оружие, вы можете ранить цель. В начале каждого своего хода раненое существо получает урон некротической энергией 1к4 за каждое ранение, а потом совершает спасбросок Телосложения со Сл 15, оканчивая эффекты всех таких ран на себе при успехе. В качестве альтернативы, раненое существо или любое существо в пределах 5 футов от неё может действием совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15, оканчивая эффект таких ран на нём при успехе.

Мифрильный доспех

Доспех (средний или тяжёлый, но не шкурный), необычный

Мифрил это лёгкий и гибкий металл. Сделанная из мифрила кольчужная рубаха или кираса может носиться под обычной одеждой. Если в обычном исполнении доспех накладывает помеху на проверки Ловкости (Скрытность) или имеет требования к Силе, то в версии из мифрила он не обладает этими недостатками.

Молот грома

Оружие (молот), легендарное

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Погибель великанов (требуется настройка). Вы должны носить *пояс силы великана* (любую разновидность) и *рукавицы силы огра*, чтобы настроиться на это оружие. Настройка окончится, если вы снимаете любой из этих предметов. Если вы настроены на этой оружие и держите его, ваше значение Силы увеличивается на 4 и может превышать 20, но не 30. Если у вас выпало «20» на кости при броске атаки этим оружием по великану, великан должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе он сразу умрёт.

У этого молота есть 5 зарядов. Если вы настроены на него, вы можете потратить 1 заряд и совершить им дальнобойную атаку оружием, метая его, как если бы у него было свойство «метательное» с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Если эта атака попадает, молот испускает громовой рокот, слышный в пределах 300 футов. Цель и все существа в пределах 30 футов от неё должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе станут ошеломлёнными до конца вашего следующего хода. Молот ежедневно восстанавливает 1к4 + 1 заряд на рассвете.

Морозный клинок

Оружие (любой меч), очень редкое (требуется настройка)

Если вы попадаете атакой, используя этот магический меч, цель получает дополнительный урон холодом 1к6. Кроме того, пока вы держите этот меч, вы обладаете сопротивлением к урону огнём.

При температуре, не превышающей 0 °С, клинок испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе ещё 10 футов.

Когда вы вынимаете оружие из ножен, вы можете погасить все источники немагического огня в пределах 30 футов. Это свойство можно использовать не чаще раза в час.

Наручи защиты

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете бонус +2 к КД, если не носите доспех и не используете щит.

Наручи стрельбы из лука

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете навык владения длинным и коротким луком и бонус +2 к броскам урона дальнобойными атаки этим оружием.

Неподвижный жезл

Жезл, необычный

У этого прямого железного жезла есть кнопка на одном торце. Вы можете действием нажать эту кнопку, после чего жезл становится магическим образом зафиксирован в текущей точке пространства. Пока вы или другое существо не нажмёте эту кнопку ещё раз, жезл не может быть сдвинут с места, игнорируя при этом даже гравитацию. Жезл может выдержать до 8000 фунтов веса. Больший вес деактивирует жезл, и тогда тот падает. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 30, сдвигая зафиксированный жезл на 10 футов в случае успеха.

Ночные очки

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти тёмные очки, вы получаете тёмное зрение в радиусе 60 фт. Если у вас уже было тёмное зрение, очки увеличивают его радиус на 60 фт.

Обруч сжигания

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите этот обруч, вы можете действием наложить им заклинание *палящий луч*. Вы совершает бросок атаки этого заклинания с бонусом +5. Обруч не может использоваться повторно до следующего рассвета.

Ожерелье адаптации

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Нося это ожерелье, вы можете нормально дышать в любой окружающей среде и совершаете с преимуществом спасброски от вредоносных газов и испарений (таких как эффекты *облака смерти* и *зловонного облака*, вдыхаемые яды и оружие дыхания некоторых драконов).

Ожерелье молитвенных чёток

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка друидом, жрецом или паладином)

У этого ожерелья 1к4 + 2 магические бусины, изготовленные из аквамарина, чёрного жемчуга или топаза. На нём также много немагических бусин, изготовленных из янтаря, кровавика, цитрина, коралла, жадеита, жемчуга или кварца. Если магическую бусину снимут с ожерелья, она теряет свою магию.

Существует шесть видов магических бусин. Мастер сам решает вид каждой бусины или определяет их случайным образом. На ожерелье могут быть бусины одного и того же вида. Для того чтобы использовать одну из них, вы должны носить это ожерелье. В каждой бусине находится заклинание, которое вы можете наложить ей бонусным действием (при необходимости используйте свою Сл спасброска). После того как заклинание магической бусины наложено, эту бусину нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

к20	Бусина...	Заклинание
1–6	Благословения	*Благословение*
7–12	Лечения	*Лечение ран* (2 уровень) или *малое восстановление*
13–16	Благоволения	*Высшее восстановление*
17–18	Кары	*Клеймящая кара*
19	Призыва	*Планарный союзник*
20	Хождения по ветру	*Хождение по ветру*

Ожерелье огненных шаров

Чудесный предмет, редкий

На этом ожерелье висят 1к6 + 3 бусины. Вы можете действием оторвать одну бусину и метнуть её на расстояние до 60 футов. Достигнув конечной точки, бусина детонирует как заклинание *огненный шар* 3 уровня (Сл спасброска 15).

Вы можете метнуть одним действием сразу несколько бусин или даже всё ожерелье. При этом увеличьте уровень огненного шара на 1 за каждую бусину после первой.

Оковы измерений

Чудесный предмет, редкий

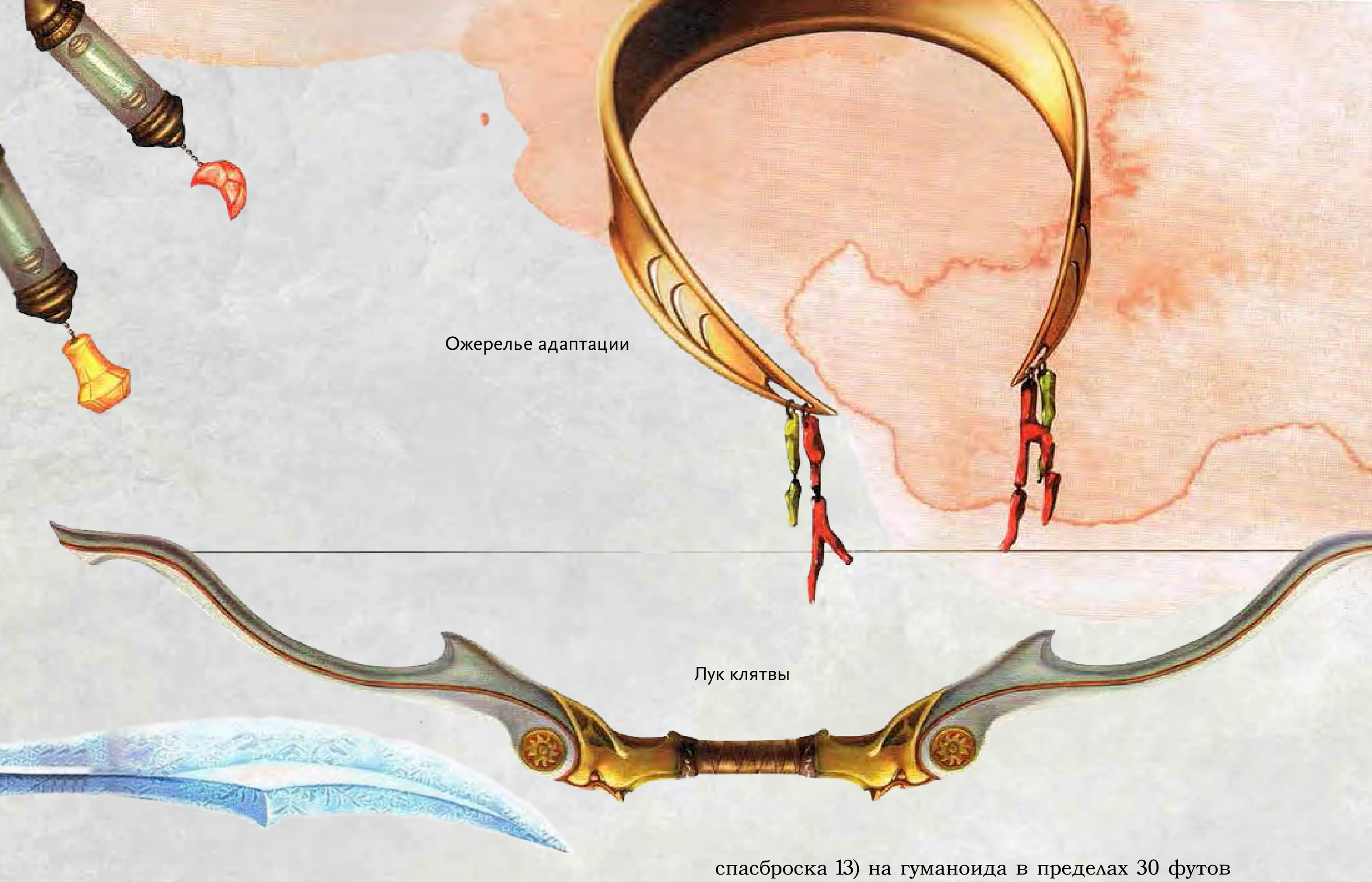
Вы можете действием надеть эти оковы на недееспособное существо. Они подходят для существ с размером от Маленького до Большого. Кроме того, что оковы служат как обычные наручники, они не позволяют скованному существу никакие перемещения меж измерениями, включая телепортацию и путешествия на другие планы существования. Они не мешают существу проходить сквозь межпространственные порталы.

Вы и все существа, указанные вами при надевании оков, можете действием снять их. Раз в 30 дней скованное существо может совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл 30. При успехе существо ломает и уничтожает оковы.

Оружие, +1, +2 или +3

Оружие (любое), необычное (+1), редкое (+2) или очень редкое (+3)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Размер бонуса определяется редкостью оружия.


Ожерелье адаптации

Лук клятвы

Оружие предупреждения

Оружие (любое), необычное (требуется настройка)

Это магическое оружие предупреждает вас об опасности. Пока это оружие находится у вас, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы. Кроме того, вы и все ваши спутники в пределах 30 футов не можете быть захвачены врасплох, кроме случаев, когда недееспособны из-за чего угодно кроме немагического сна. Это оружие с помощью магии будит вас и ваших спутников, если кто-то из вас спит, когда начинается сражение.

Очки детального зрения

Чудесный предмет, необычный

Эти кристаллические линзы размещаются напротив глаз. Пока вы их носите, вы видите лучше, чем обычно, в пределах 1 фута. Вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Анализ), полагающиеся на исследование местности или предмета в пределах 1 фута.

Очки орлиного зрения

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти кристаллические линзы размещаются напротив глаз. Пока вы их носите, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение. В условиях хорошей видимости вы можете разглядеть подробности даже у экстремально далёких существ и предметов, с размером не меньше 2 футов в поперечнике.

Очки очарования

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти кристаллические линзы размещаются напротив глаз. У них есть 3 заряда. Если вы их носите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание *очарование личности* (Сл спасброска 13) на гуманоида в пределах 30 футов от себя, при условии, что вы с ним видите друг друга. Линзы восстанавливают ежедневно на рассвете все потраченные заряды.

Парящая сфера

Чудесный предмет, необычный

Эта небольшая сфера толстого стекла весит 1 фунт. Находясь в пределах 60 футов от неё, вы можете произнести командное слово и заставить сферу излучать свет, как, если бы было наложено заклинание *свет* или *дневной свет*. Эффект, дублирующий заклинание *дневной свет*, нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

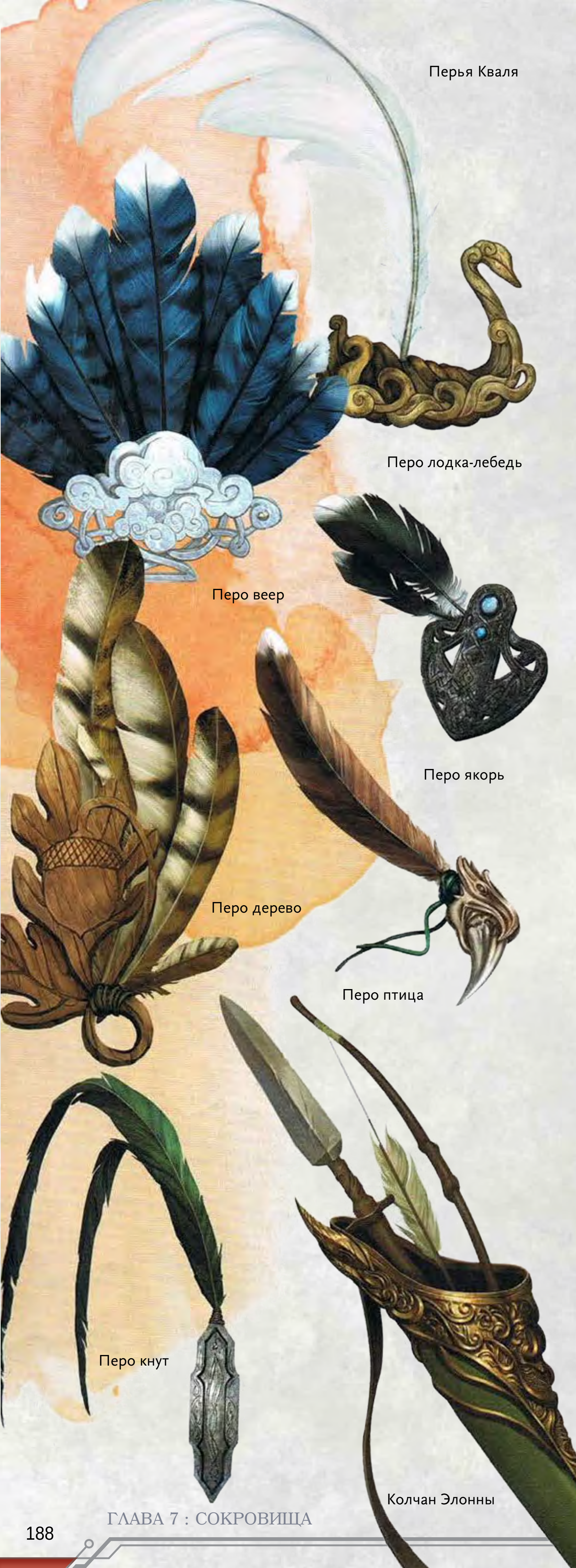
Вы можете действием произнести второе командное слово, заставив светящуюся сферу подняться в воздух и парить на высоте не более 5 футов от земли. Сфера может парить пока вы или другое существо не схватите её. Если вы передвигаетесь более чем на 60 футов от парящей сферы, она следует за вами, оставаясь в пределах 60 футов от вас, выбирая при этом кратчайший маршрут. Если что-либо препятствует перемещению сферы, она мягко опускается на землю, становясь неактивной, и её свет тухнет.

Переносная дыра

Чудесный предмет, редкий

Эта тонкая чёрная ткань, гладкая как шёлк, складывается до размеров носового платка. Она разворачивается в круг диаметром 6 футов.

Вы можете действием развернуть *переносную дыру* и поместить её на твёрдую поверхность, после чего дыра создаёт межпространственное отверстие глубиной 10 футов. Цилиндрическое пространство внутри дыры находится на другом плане, поэтому с её помощью не получится создавать сквозные проходы. Все существа, находящиеся внутри открытой *переносной дыры*, могут покинуть её, просто вылезая из неё.



Вы можете действием закрыть *переносную дыру*, взявшись за края ткани и сложив её. Складывание ткани закрывает дыру, и все существа и предметы, находящиеся в ней, остаются в межпространстве. Что бы в ней ни находилось, дыра практически ничего не весит.

Если дыра сложена, существо, находящееся в её межпространстве, может действием совершить проверку Силы со Сл 10. При успехе существо вырывается наружу и появляется в пределах 5 футов от *переносной дыры* или существа, несущего её. Дышащее существо, находящееся в закрытой *переносной дыре*, может перетерпеть 10 минут, после чего начинает задыхаться.

Помещение *переносной дыры* в межпространство, созданное *сумкой хранения*, *удобным рюкзаком Хеварда* или подобным предметом, мгновенно уничтожает оба предмета и открывает врата в Астральный План. Врата появляются в месте, где один предмет пытались поместить в другой. Все существа в пределах 10 футов от врат затягиваются внутрь и помещаются в случайным образом определённое место на Астральном Плане. После этого врата закрываются. Врата односторонние, и повторно не открываются.

Перо Кваля

Чудесный предмет, редкий

Этот маленький предмет выглядит как перо. Существует несколько разновидностей таких предметов, и каждый из которых обладает своим особым эффектом, используемым один раз. Мастер сам определяет разновидность пера или определяет её случайным образом.

к100	Эффект	к100	Эффект
01–15	Веер	51–65	Лодка-лебедь
16–40	Дерево	66–80	Птица
41–50	Кнут	81–00	Якорь

Веер. Если вы находитесь на корабле или лодке, то можете действием подбросить веер в воздух на расстояние до 10 футов. Этот предмет исчезнет, и на том месте, где это произошло, появится гигантский машущий веер. Этот веер парит в воздухе и создаёт ветер, достаточный для того, чтобы наполнить паруса корабля, увеличивая его скорость на 5 миль в час в течение 8 часов. Вы можете действием прервать этот эффект.

Дерево. Для использования этого пера вы должны находиться на открытом воздухе. Вы можете действием коснуться свободного пространства на поверхности земли. Перо исчезает, и на том месте, где вы коснулись земли, вырастет дуб, не обладающий никакими магическими свойствами. Высотой дерево будет достигать 60 футов при диаметре ствола 5 футов и радиусе кроны 20 футов.

Кнут. Вы можете действием бросить это перо в любую точку пространства в пределах 10 футов от себя. Перо исчезает, и на его месте появится парящий над землёй кнут. После этого вы можете бонусным действием совершить рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах 10 футов от кнута, с бонусом атаки +9. При попадании цель получает урон силовым полем 1к6 + 5.

В свой ход вы можете бонусным действием приказать кнуту переместиться на 20 футов и повторить атаку по существу, находящемуся в пределах 10 футов от него. Кнут исчезает через 1 час, либо после того, как вы действием отпустите его, либо же если вы станете недееспособным или умрёте.

Лодка-лебедь. Вы можете действием прикоснуться этим предметом к водоёму с диаметром

как минимум 60 футов. Перо исчезнет, и вместо него появляется лодка в форме лебедя длиной 50 и шириной 20 футов. Эта лодка может самостоятельно двигаться по водной глади со скоростью 6 миль в час. Находясь на лодке, вы можете действием отдавать ей команды двигаться или совершить поворот на 90 градусов. Лодка может перевозить 32 существа Среднего или меньшего размера. Большое существо считается за четыре Средних, а Огромное за девять. Лодка остаётся в вашем распоряжении 24 часа, после чего исчезает. Вы также можете действием прервать действие магии досрочно.

Птица. Вы можете действием подбросить перо в воздух на 5 футов. Перо исчезает, и на его месте появляется огромная, разноцветная птица. Используйте для неё блок статистики рух (смотрите *Бестиарий*), но она исполняет ваши простые приказания и не может атаковать. Она может переносить до 500 фунтов, летя со своей максимальной скоростью (16 миль в час при максимуме в 144 мили в день, с часовыми отдыхами через каждые 3 часа), или 1000 фунтов с уменьшенной вдвое скоростью. Птица исчезнет после того, как пролетит свою максимальную дневную дистанцию или, если её хиты опустятся до 0. Вы также можете отпустить её действием.

Якорь. Вы можете действием коснуться этим пером лодки или корабля. В течение следующих 24 часов это судно не может двинуться с места, какие бы средства не использовались для этого. Повторное прикосновение прекращает эффект. Когда эффект заканчивается, перо исчезает.

Перчатки воровства

Чудесный предмет, необычный

Эти перчатки невидимы, пока вы носите их. Пока вы носите их, вы получаете бонус +5 к проверкам Ловкости (Ловкость рук) и проверкам Ловкости, совершённым для вскрывания замков.

Перчатки ловли снарядов

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти перчатки практически сливаются с вашими руками, когда вы их надеваете. Если по вам попадает дальнобойная атака оружием, когда вы их носите, вы можете реакцией уменьшить урон на 1к10 + ваш модификатор Ловкости, при условии, что у вас есть одна свободная рука. Если вы уменьшили урон до 0, вы можете поймать снаряд, если он достаточно маленький, чтобы его можно было держать одной рукой.

Перчатки плавания и лазания

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти перчатки, лазание и плавание не требует от вас траты дополнительного перемещения, и вы получаете бонус +5 к проверкам Силы (Атлетика), совершённым, чтобы лазать или плавать.

Плащ защиты

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к КД и к спасброскам, пока носите этот плащ.

Плащ летучей мыши

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). В области тусклого освещения или темноте вы можете схватить края плаща обеими руками и использовать его для полёта со скоростью 40 футов. Если вы отпустите плащ во время полёта или перестанете находиться в области тусклого света или тьмы, вы теряете эту скорость полёта.

Если вы носите этот плащ, и находитесь в области тусклого освещения или темноте, вы можете действием наложить на себя *превращение* и стать летучей мышью. Пока вы находитесь в облике летучей мыши, вы сохраняете свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Плащ невидимости

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Если вы носите этот плащ, вы можете надеть на голову капюшон и стать невидимым. Пока вы невидимы, всё, что вы несёте и носите, становится

невидимым вместе с вами. Вы видимы, если не надеваете капюшон. Капюшон надевается и снимается действием.

Суммируйте время, в течение которого вы остаётесь невидимы, порциями по 1 минуте. После 2 накопленных часов невидимости плащ перестаёт действовать. За каждые 12 часов, пока плащ не используется, он восстанавливает 1 час использования.

Плащ паука

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот прекрасный плащ сделан из чёрного шёлка, переплетённого тонкими серебристыми нитями. Пока вы его носите, вы обладаете следующими преимуществами:

- Вы получаете сопротивление к урону ядом.
- Вы получаете скорость лазания, равную скорость ходьбы.
- Вы можете перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными.
- Вы не можете запутаться ни в какой паутине, и можете перемещаться сквозь паутину как если бы она была просто труднопроходимой местностью.
- Вы можете действием наложить заклинание *паутина* (Сл спасброска 13). Паутина, создаваемая этим заклинанием, заполняет в два раза большую площадь чем обычно. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Плащ ската

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите этот плащ с накинутым капюшоном, вы можете дышать под водой и у вас появляется скорость плавания 60 футов. Накидывание и снятие капюшона совершается действием.

Плащ ускользания

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, он создаёт иллюзию, что вы находитесь немного в стороне от настоящего местонахождения, отчего существа совершают броски атаки по вам с помехой. Если вы получаете урон, это свойство перестаёт действовать до начала вашего следующего хода. Это свойство подавляется, пока вы недееспособны, опутаны или не можете перемещаться по другой причине.

Плащ шарлатана

Чудесный предмет, редкий

Этот плащ слабо пахнет серой. Пока вы его носите, вы можете действием наложить заклинание *переносящая дверь*. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Когда вы исчезаете, вы оставляете после себя облачко дыма, и в пункте назначения появляетесь тоже в клубах дыма. Дым слабо заслоняет покинутое и новое пространство и исчезает в конце вашего следующего хода. Лёгкий или более сильный ветер рассеивает этот дым.

Повязка интеллекта

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Значение вашего Интеллекта равно 19, пока вы носите эту повязку. Она не оказывает на вас эффект, если ваш Интеллект без неё и так уже 19 или выше.

Подковы ветра

Чудесный предмет, очень редкий

Эти железные подковы изготавливаются комплектом по четыре штуки. Если все четыре прикрепить к копытам лошади или подобного существа, они позволят ему перемещаться как обычно, но паря в 4 дюймах от земли. Этот эффект позволяет существу пересекать нетвёрдые и неустойчивые субстанции, такие как вода и лава, а также стоять на них. Существо не оставляет следы и игнорирует труднопроходимую местность. Кроме того, оно может перемещаться с обычной скоростью до 12 часов в день, не получая истощение за форсированный марш.

Подковы скорости

Чудесный предмет, редкий

Эти железные подковы изготавливаются комплектом по четыре штуки. Если все четыре прикрепить к копытам лошади или подобного существа, они увеличивают скорость ходьбы этого существа на 30 футов.

Помело полёта

Чудесный предмет, необычный

Это деревянное помело весит 3 фунта и действует как обычная метла, пока вы не сядете на неё верхом и не произнесёте командное слово. После этого она начинает парить и может подняться в воздух. У неё скорость полёта 50 футов. Она может поднимать до 400 фунтов, но при весе 200 фунтов её скорость уже уменьшается до 30 футов. Помело перестаёт парить, когда вы приземляетесь.

Вы можете отправить помело в другое место, находящееся в пределах 1 мили, если произнесёте командное слово и назовёте место, знакомое вам. Помело вернётся к вам, когда вы произнесёте второе командное слово, при условии, что помело всё ещё находится в пределах 1 мили.

Порошок исчезновения

Чудесный предмет, необычный

Найденный в маленьком мешочке, этот порошок выглядит как очень мелкий песок, но его количества будет достаточно для разового применения. Если вы действием развеете порошок в воздухе вокруг себя, то вы и все существа, и предметы в пределах 10 футов от вас становитесь невидимыми на 2к4 минуты. Эта продолжительность одинакова для всех существ и предметов. Как только магический эффект начинает действовать, порошок исчезает. Если существо, находящееся под действием порошка, совершает атаку или накладывает заклинание, невидимость для него заканчивается.

Порошок сухости

Чудесный предмет, необычный

Этот небольшой мешочек содержит 1к6 + 4 щепоток порошка. Вы можете действием распылить щепотку этого порошка над водой. Порошок превращает куб воды с длиной ребра 15 футов в крошечную гранулу, которая плавает на поверхности воды, где был просыпан порошок, или лежит рядом с ней. Вес гранулы незначителен.

Впоследствии кто угодно может действием разбить гранулу об твёрдую поверхность, в результате чего она разрушается и высвобождает воду, заключённую в ней, после чего действие магии заканчивается.

Элементали, состоящие преимущественно из воды, и не защищённые от попадания этого порошка, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон некротической энергией 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Порошок чихания и удушья

Чудесный предмет, необычный

Этот порошок, хранящийся в маленьком контейнере, напоминает очень мелкий песок. Он похож на *порошок исчезновения*, и даже заклинание *опознание* показывает, что он им является. Его количества достаточно для одного применения.

Если вы действием бросаете горсть этого порошка в воздух, вы и все дышащие существа в пределах 30 футов от вас должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они не смогут дышать и начнут безудержно чихать. Существо, попавшее под действие этого порошка, становится недееспособным и начинает задыхаться. Пока существо находится в сознании, оно может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Заклинание *малое восстановление* тоже оканчивает этот эффект на существе.

Посох гадюки

Посох, необычный (требуется настройка друидом, жрецом или колдуном)

Вы можете бонусным действием произнести командное слово посоха, чтобы сделать на 1 минуту его навершие головой ядовитой змеи. Произнеся бонусным действием командное слово ещё раз, вы делаете посох обычным.

Вы можете совершить рукопашную атаку головой змеи, у которой досягаемость 5 футов. К броску атаки применяется ваш бонус мастерства. При попадании цель получает колющий урон 1к6 и должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе получит урон ядом 3к6.

Голову змеи можно атаковать, пока она жива. У неё Класс Доспеха 15 и 20 хитов. Если хиты головы уменьшатся до 0, посох уничтожается. Если посох пока не уничтожен, и вы делаете его неоживлённым, он восстанавливает все свои хиты.

Посох грома и молнии

Посох, очень редкий (требуется настройка)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +2 к броскам атаки и урона им. Он также обладает описанными ниже дополнительными свойствами. Каждое из свойств не может быть повторно использовано до следующего рассвета.

Молния. Если вы попали рукопашной атакой, используя этот посох, вы можете причинить цели дополнительный урон электричеством 2к6.

Гром. Если вы попали рукопашной атакой, используя этот посох, вы можете заставить посох издать громовой рокот, слышный в пределах 300 футов. Цель, по которой вы попали, должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Удар молнии. Вы можете действием выпустить из кончика посоха молнию линией шириной 5 футов и 120 футов длиной. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 17, получая урон электричеством 9к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Удар грома. Вы можете действием заставить посох издать громовой гул, слышный в пределах 600 футов. Все существа в пределах 60 футов от вас (исключая вас) должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 17. При провале существо получает урон звуком 2к6 и становится оглохшим на 1 минуту. При успехе существо получает половину урона и не становится оглохшим.

Гром и молния. Вы можете действием использовать одновременно свойства «удар молнии» и «удар грома». Это не учитывается при подсчёте того, использовали ли вы эти свойства в этот день, тратится использование лишь непосредственно этого свойства.

Посох иссушения

Посох, редкий (требуется настройка друидом, жрецом или колдуном)

У этого посоха 3 заряда, и он ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Этот посох можно использовать как магический боевой посох. При попадании он причиняет урон как обычный боевой посох, и вы можете потратить 1 заряд, чтобы причинить цели дополнительный урон некротической энергией 2к10. Кроме того, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе она в течение 1 часа будет совершать с помехой проверки характеристик и спасброски, использующие Силу или Телосложение.

Посох леса

Посох, редкий (требуется настройка друидом)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +2 к броскам атаки и урона им. Держа его, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

У посоха есть 10 зарядов для описанных ниже свойств. Он ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох теряет все свои свойства и становится немагическим боевым посохом.

Заклинания. Вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов посоха, чтобы наложить им одно из следующих заклинания, используя свою Сл спасброска от заклинания: *дружба с животными* (1 заряд), *дубовая кора* (2 заряда), *поиск животных или растений* (2 заряда), *пробуждение разума* (5 зарядов), *разговор с животными* (1 заряд), *разговор с растениями* (3 заряда) или *терновая стена* (6 зарядов).

Вы также можете действием накладывать посохом заклинание *бесследное передвижение*, не тратя зарядов.

Древесный облик. Вы можете действием воткнуть посох в плодородную землю и потратить 1 заряд, чтобы превратить посох в здоровое дерево. Высота дерева 60 футов, диаметр ствола — 5 футов, а ветви на макушке раскинуты в радиусе 20 футов. Это дерево выглядит обычным, но излучает слабую магию школы Преобразования, если становится целью *обнаружения магии*. Прикоснувшись к дереву и произнеся действием командное слово, вы возвращаете посоху его обычный облик. Все находящиеся на дереве существа при этом падают.

Посох лечения

Посох, редкий (требуется настройка бардом, друидом или жрецом)

У этого посоха есть 10 зарядов. Держа его, вы можете действием потратить часть зарядов и наложить им одно из следующих заклинаний, используя свою Сл спасброска от заклинания и базовую характеристику: *лечение ран* (1 заряд за каждый уровень заклинания, максимум 4 уровень), *малое восстановление* (2 заряда) или *множественное лечение ран* (5 зарядов).

Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох исчезает во вспышке света, теряясь навсегда.

Посох магов

Посох, легендарный (требуется настройка волшебником, колдуном или чародеем)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +2 к броскам атаки и урона им. Держа его, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

У посоха есть 50 зарядов для описанных ниже свойств. Он ежедневно восстанавливает 4к6 + 2 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «20», посох восстановит 1к12 + 1 заряд.

Впитывание заклинаний. Пока вы держите посох, вы совершаете спасброски от заклинаний с преимуществом. Кроме того, вы можете использовать реакцию, когда другое существо накладывает заклинание, целью которого являетесь только вы. Если вы это делаете, посох впитывает магию этого заклинания, отменяя его эффект и восстанавливая количество зарядов, равное уровню поглощённого заклинания. Однако если из-за этого

сумма зарядов в посохе превысит 50, посох взорвётся, как если бы вы активировали его «карающий удар» (смотрите ниже).

Заклинания. Если вы держите этот посох, вы можете действием потратить часть зарядов, чтобы наложить им одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 17): *град* (4 заряда), *молния* (версия 7 уровня, 7 зарядов), *невидимость* (2 заряда), *огненная стена* (4 заряда), *огненный шар* (версия 7 уровня, 7 зарядов), *открывание* (2 заряда), *паутина* (2 заряда), *призыв элементаля* (7 зарядов), *пылающий шар* (2 заряда), *рассеивание магии* (3 заряда), *создание прохода* (5 зарядов), *телекинез* (5 зарядов) или *уход в иной мир* (7 зарядов).

Вы также можете действием наложить посохом одно из следующих заклинаний, не тратя зарядов: *волшебная рука*, *волшебный замок*, *защита от добра и зла*, *обнаружение магии*, *свет* или *увеличение/уменьшение*.

Карающий удар. Вы можете действием сломать посох о колено или твёрдую поверхность, совершая, таким образом, карающий удар. Посох уничтожается, испуская оставшуюся в нём магию взрывом, заполняющим сферу радиусом 30 футов с центром на нём.

У вас есть 50-процентный шанс мгновенно перенестись на случайный план существования, избежав взрыва. Если вы его не избегаете, то получаете урон силовым полем, равный 16 × количество зарядов в посохе. Все другие существа в области взрыва должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 17. При провале существо получает урон, зависящий от того, как далеко оно находится от исходной точки взрыва, как показано в таблице. При успехе существо получает половину этого урона.

Расстояние от исходной точки	Урон
10 фт. или ближе	8 × количество зарядов в посохе
от 11 до 20 фт.	6 × количество зарядов в посохе
от 21 до 30 фт.	4 × количество зарядов в посохе

Посох мороза

Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником, друидом, колдуном или чародеем)

Вы получаете сопротивление к урону холодом, пока держите этот посох.

У этого посоха есть 10 зарядов. Держа его, вы можете действием потратить часть зарядов и наложить им одно из следующих заклинаний, используя свою Сл спасброска от заклинания: *град* (4 заряда), *конус холода* (5 зарядов), *ледяная стена* (4 заряда) или *туманное облако* (1 заряд).

Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох превращается в воду и уничтожается.

Посох огня

Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником, друидом, колдуном или чародеем)

Вы получаете сопротивление к урону огнём, пока держите этот посох.

У этого посоха есть 10 зарядов. Держа его, вы можете действием потратить часть зарядов и наложить им одно из следующих заклинаний, используя свою Сл спасброска от заклинания: *огненная стена* (4 заряда), *огненные ладони* (1 заряд) или *огненный шар* (3 заряда).

Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох чернеет, разваливается на угли и уничтожается.

Посох очарования

Посох, редкий (требуется настройка бардом, волшебником, друидом, жрецом, колдуном или чародеем)

Держа этот посох, вы можете действием потратить 1 из его 10 зарядов на то, чтобы наложить им *очарование личности, понимание языков* или *приказ*, используя свою Сл спасброска от заклинания. Этот посох также может использоваться как магический боевой посох.

Если вы держите этот посох и проваливаете спасбросок от заклинания школы Очарования, нацеленного только на вас, вы можете превратить проваленный спасбросок в успешный. Вы не можете использовать это свойство повторно до следующего рассвета. Если вы преуспели в спасброске от заклинания, нацеленного только на вас, вне зависимости от того, пришлось ли для этого прибегнуть к помощи посоха, вы можете реакцией потратить 1 заряд из посоха и отразить заклинание в того, кто его наложил, как если бы вы сами наложили это заклинание.

Посох ежедневно восстанавливает 1к8 + 2 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох становится немагическим боевым посохом.

Посох питона

Посох, необычный (требуется настройка друидом, жрецом ил колдуном)

Вы можете действием произнести командное слово и бросить посох на пол в пределах 10 футов от себя. Посох становится гигантским удавом (смотрите характеристики в *Бестиарии*) под вашим контролем и у него есть своё место в порядке инициативы. Произнеся бонусным действием командное слово ещё раз, вы возвращаете посоху его естественный облик, и он будет лежать в пространстве, ранее занимаемом удавом.

В свой ход вы можете мысленно отдавать команды удаву, если он находится в пределах 60 футов от вас и дееспособен. Вы определяете, какие действия ему совершать и куда перемещаться в следующем ходу, или же можете отдать общую команду, такую как «нападай на врагов» или «охраняй место». Если хиты змеи опустятся до 0, она умирает и становится посохом.

Посох при этом раскалывается на куски и уничтожается. Если змея становится посохом до того как потеряет все хиты, она их тут же восстанавливает.

Посох роя насекомых

Посох, редкий (требуется настройка бардом, волшебником, друидом, жрецом, колдуном или чародеем)

У этого посоха 10 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», рой насекомых пожирает посох, уничтожая его, и рассеивается.

Заклинания. Если вы держите этот посох, вы можете действием потратить часть зарядов, чтобы наложить им одно из следующих заклинаний, используя свою Сл спасброска от заклинания: *гигантское насекомое* (4 заряда) или *нашествие насекомых* (5 зарядов).

Облако насекомых. Если вы держите посох, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы окружить себя роем летучих насекомых с 30-футовым радиусом. Насекомые остаются на 10 минут, делая эту область сильно заслонённой для всех существ кроме вас. Рой перемещается с вами, оставаясь с центром на вас. Ветер со скоростью как минимум 10 миль в час (16 километров в час) рассеивает рой и оканчивает этот эффект.

Посох огня

Посох очарования

Превосходный клей

Посох силы

Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником, колдуном или чародеем)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +3 к броскам атаки и урона им. Держа его, вы получаете бонус +2 к Классу Доспеха, спасброскам и броскам атаки заклинаниями.

У посоха есть 20 зарядов для описанных ниже свойств. Он ежедневно восстанавливает 2к8 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох сохраняет бонус +2 к броскам атаки и урона, но теряет все остальные свойства. Если выпадет «20», посох восстанавливает 1к8 + 2 заряда.

Силовой удар. Если вы попадаете рукопашной атакой этим посохом, вы можете потратить 1 заряд, чтобы причинить цели дополнительный урон силовым полем 1к6.

Заклинания. Если вы держите этот посох, вы можете действием потратить часть зарядов, чтобы наложить им одно из следующих заклинаний, используя свою Сл спасброска от заклинания и бонус броска атаки заклинанием: *волшебная стрела* (1 заряд), *конус холода* (5 зарядов), *левитация* (2 заряда), *луч слабости* (1 заряд), *молния* (версия 5 уровня, 5 зарядов), *огненный шар* (версия 5 уровня, 5 зарядов), *силовая стена* (5 зарядов), *сфера неуязвимости* (6 зарядов) или *удержание чудовища* (5 зарядов).

Топор берсерка

Сумка фокусов

Пояс силы каменного великана

Пояс дварфов

Карающий удар. Вы можете действием сломать посох о колено или твёрдую поверхность, совершая, таким образом, карающий удар. Посох уничтожается, испуская оставшуюся в нём магию взрывом, заполняющим сферу радиусом 30 футов с центром на нём.

У вас есть 50-процентный шанс мгновенно перенестись на случайный план существования, избежав взрыва. Если вы его не избегаете, то получаете урон силовым полем, равный 16 × количество зарядов в посохе. Все другие существа в области взрыва должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 17. При провале существо получает урон, зависящий от того, как далеко оно находится от исходной точки взрыва, как показано в таблице. При успехе существо получает половину этого урона.

Расстояние от исходной точки	Урон
10 фт. или ближе	8 × количество зарядов в посохе
от 11 до 20 фт.	6 × количество зарядов в посохе
от 21 до 30 фт.	4 × количество зарядов в посохе

Посох ударов

Посох, очень редкий (требуется настройка)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +3 к броскам атаки и урона им.

У этого посоха есть 10 зарядов. Если вы попадаете им рукопашной атакой, вы можете потратить до 3 зарядов. За каждый потраченный заряд цель получает дополнительный урон силовым полем 1к6. Посох ежедневно восстанавливает 1к6 + 4 заряда на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. Если выпадет «1», посох становится немагическим боевым посохом.

Пояс дварфов

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот пояс, вы получаете следующие преимущества:

- Ваше Телосложение увеличивается на 2, с максимумом 20.
- Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение) при взаимодействии с дварфами.

Кроме того, пока вы настроены на этот пояс, у вас каждый день есть 50-процентный шанс отрастить бороду, если она у вас вообще растёт, или же ваша борода станет гораздо гуще, если она уже есть.

Если вы — не дварф, вы получаете следующие дополнительные преимущества, пока носите этот пояс.

- Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда и получаете сопротивление к урону ядом.
- Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов.
- Вы можете говорить, читать и писать на Дварфском языке.

Пояс силы великана

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется настройка)

Пока вы носите этот пояс, значение вашей Силы изменяется до значения, даруемого этим поясом. Если ваша Сила без него и так уже равна или превышает силу пояса, тогда пояс не оказывает на вас никакого эффекта.

Пояс бывает шести разновидностей, каждый со своей редкостью и с привязкой к своему виду великана. *Пояс силы каменного великана* и *пояс силы ледяного великана* выглядят по-разному, но оказывают одинаковый эффект.

Вид	Сила	Редкость
Холмовой великан	21	Редкий
Каменный/ледяной великан	23	Очень редкий
Огненный великан	25	Очень редкий
Облачный великан	27	Легендарный
Штормовой великан	29	Легендарный

Превосходный клей

Чудесный предмет, легендарный

Эта тягучая, молочно-белая субстанция может склеить два любых предмета. Она должна храниться в сосуде или фляге, покрытой изнутри *маслом скольжения*. В найденном контейнере находится 1к6 + 1 унция клея.

Язык пламени

Рукавицы силы огра

Одна унция клея может покрыть 1 квадратный фут поверхности. Клей затвердевает через 1 минуту. После этого связь двух предметов можно разорвать только нанесением *универсального растворителя* или *масла эфирности*, либо же заклинанием *исполнение желаний*.

Рог Валгаллы

Чудесный предмет, редкий (серебряный или латунный), очень редкий (бронзовый) или легендарный (железный)

Вы можете действием подуть в этот рог. После этого в пределах 60 футов от вас появляются духи воителей с плана Асгард. Эти духи используют статистику берсерков из *Бестиария*. Они возвращаются в Асгард через 1 час, или когда их хиты опускаются до 0. Рог нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Существует четыре вида *рогов Валгаллы*, изготовленных из разных материалов. Вид рога определяет, сколько берсерков будет призвано, а также требования для их использования. Мастер определяет вид рога самостоятельно или случайным образом.

к100	Вид рога	Берсерки	Требование
01–40	Серебряный	2к4 + 2	Нет
41–75	Латунный	3к4 + 3	Владение всеми видами простого оружия
76–90	Бронзовый	4к4 + 4	Владение всеми видами средних доспехов
91–00	Железный	5к4 + 5	Владение всеми видами воинского оружия

Если вы подуете в рог, не выполняя требований, призванные берсерки нападут на вас. Если вы выполняете требования, они будут дружественны к вам и вашим спутникам, и будут выполнять ваши команды.

Рог взрыва

Чудесный предмет, редкий

Вы можете действием произнести командное слово рога и подуть в него, испуская взрыв 30-футовым конусом, слышимый на расстоянии 600 футов. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале существо получает урон звуком 5к6 и становится оглохшим на 1 минуту. При успехе существо получает половину урона и не становится оглохшим. Существа и предметы, изготовленные из стекла или кристаллов, спасбросок совершают с помехой и получают урон звуком 10к6, а не 5к6.

При каждом использовании магии рога существует 20-процентный шанс, что он взорвётся. Взрыв причиняет урон огнём 10к6 тому, кто в него дул, и уничтожает рог.

Рукавицы силы огра

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Ваша Сила равна 19, когда вы носите эти латные рукавицы. Они не оказывают на вас эффект, если ваша Сила без них уже 19 или выше.

Сапоги левитации

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Если вы носите эти сапоги, вы можете неограниченно действием накладывать на себя заклинание *левитация*.

Сапоги скорости

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете бонусным действием щёлкнуть каблуками. Если вы делаете это, то сапоги удваивают вашу скорость ходьбы, а все существа, совершающие по вам провоцированные атаки, совершают броски атаки с помехой. Если вы щёлкнете каблуками повторно, вы прекращаете действие эффекта.

Если свойства этих сапог использовались в общей сложности 10 минут, магия перестаёт работать, пока вы не закончите продолжительный отдых.

Сапоги ходьбы и прыжков

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, ваша скорость ходьбы становится равной 30 футов, если она была ниже, и ваша скорость не уменьшается, когда вы перегружены или носите тяжёлый доспех. Кроме того, вы можете совершать прыжки в три раза дальше, чем обычно, но вы всё равно не можете прыгнуть дальше, чем осталось у вас перемещения.

Свеча мольбы

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Эта тонкая восковая свеча посвящена определённому божеству и настроена на мировоззрение этого божества. Мировоззрение свечи можно определить заклинанием *обнаружение добра и зла*. Мастер сам выбирает божество и мировоззрение, либо определяет их случайным образом.

к20	Мировоззрение
1–2	Хаотично-злое
3–4	Хаотично-нейтральное
5–7	Хаотично-доброе
8–9	Нейтрально-злое
10–11	Нейтральное
12–13	Нейтрально-доброе
14–15	Законно-злое
16–17	Законно-нейтральное
18–20	Законно-доброе

Магия свечи активируется, когда свечу зажигают, что совершается действием. Погорев 4 часа, свеча уничтожается. Вы можете затушить свечу раньше, чтобы воспользоваться ей же позже. Минимальная единица учёта времени горения — 1 минута.

Будучи зажжённой, свеча испускает тусклый свет в радиусе 30 футов. Все существа в области этого света, чьё мировоззрение совпадает с мировоззрением свечи, совершают броски атаки, спасброски и проверки характеристик с преимуществом. Кроме того, жрецы и друиды в области света, чьё мировоззрение совпадает с мировоззрением свечи, могут накладывать подготовленные заклинания 1 уровня, не тратя ячейки заклинаний, и эффект таких заклинаний будет как у заклинаний, наложенных с использованием ячейки 1 уровня.

В качестве альтернативы, когда вы впервые зажигаете совершенно новую свечу, вы можете наложить ей заклинание *врата*. Это мгновенно уничтожает свечу.

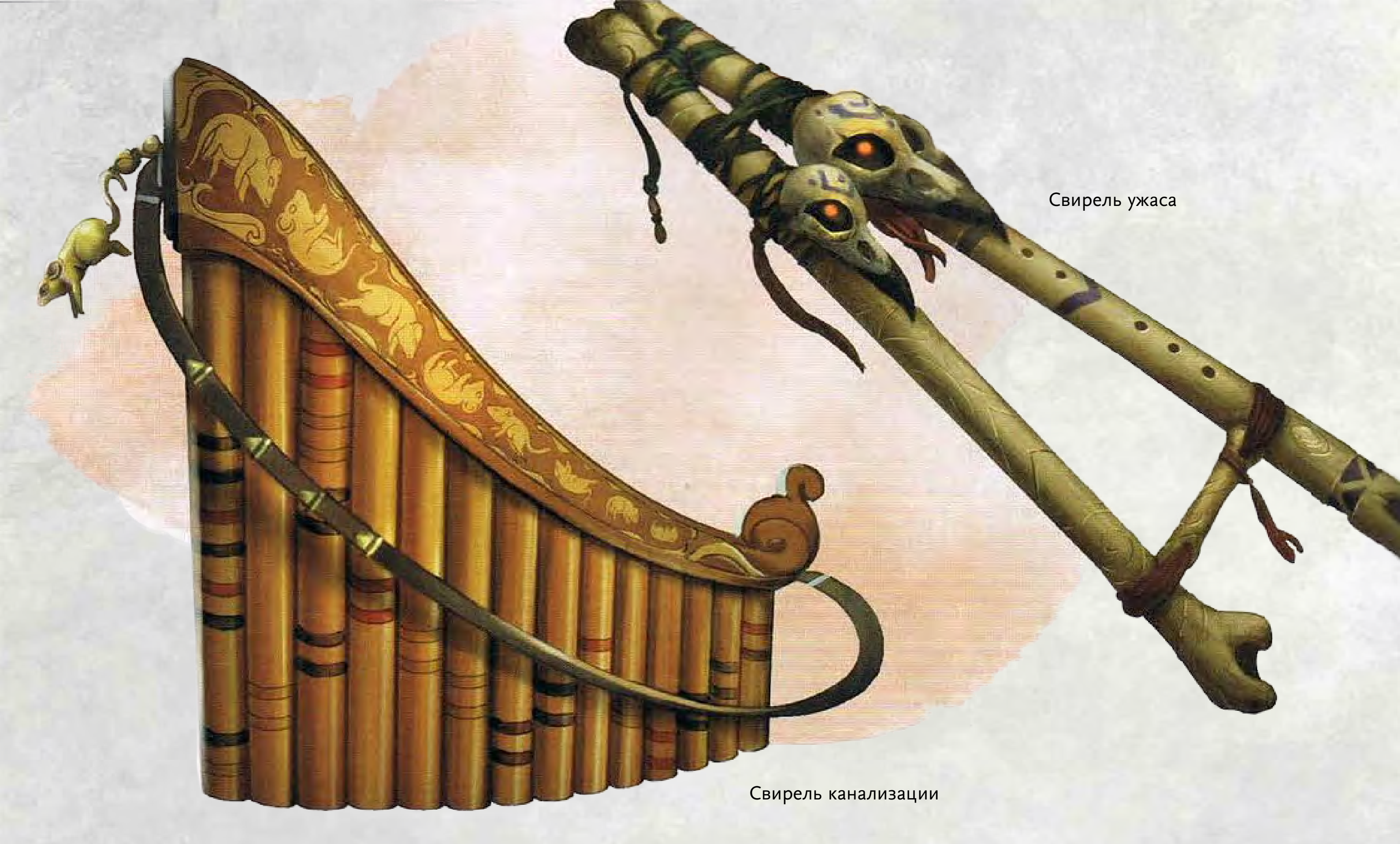
Свирель канализации

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Вы должны владеть духовыми музыкальными инструментами, чтобы использовать эту свирель. Пока вы настроены на неё, обычные и гигантские крысы безразличны к вам и не будут вас атаковать, если вы им не угрожаете и не вредите им.

У свирели есть 3 заряда. Если вы играете на ней действием, вы можете бонусным действием потратить от 1 до 3 зарядов, призывая по одному рою крыс (смотрите статистику в *Бестиарии*) за каждый потраченный заряд, при условии, что в пределах полумили от вас есть достаточное количество крыс, которых можно призвать свирелью (на усмотрение Мастера). Если достаточного количества крыс нет, заряд тратится впустую. Призванные рои движутся к источнику музыки кратчайшим возможным маршрутом, но во всём остальном не находятся под вашим контролем. Свирель ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Каждый раз, когда рой крыс, не находящийся под контролем другого существа, оказывается в пределах 30 футов от вас, пока вы играете на этой свирели, вы можете совершить проверку Харизмы, противопоставленную проверке Мудрости крыс. Если вы проигрываете состязание, рой действует как обычно, и не может становиться одержимым музыки этой свирели в течение 24 часов. Если вы выиграете состязание, рой становится одержимым музыкой свирели и становится дружественным к вам и вашим спутникам, пока вы каждый раунд продолжаете играть на свирели действием. Дружественный рой подчиняется вашим командам. Если вы не отдаёте команды дружественному рою, он защищается, но других действий не совершает.


Свирель ужаса

Свирель канализации

Если дружественный рой начинает ход, и при этом не слышит музыки свирели, ваш контроль над этим роем заканчивается, рой действует как обычно, и не может быть одержим музыкой свирели в течение следующих 24 часов.

Свирель ужаса

Чудесный предмет, необычный

Вы должны владеть духовыми музыкальными инструментами, чтобы использовать эту свирель. У неё есть 3 заряда. Вы можете действием поиграть на ней и потратить 1 заряд, чтобы издать жуткую мелодию. Все существа в пределах 30 футов от вас, слышащие вашу мелодию, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе они станут испуганными вами на 1 минуту. Если хотите, все существа в этой области, не враждебные по отношению к вам, автоматически преуспеют в этом спасброске. Существа, провалившие спасбросок, могут повторять его в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к этой свирели на 24 часа. Свирель ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Свиток заклинания

Свиток, редкость варьируется

Свиток заклинания несёт на себе слова одного заклинания, написанные таинственным шифром. Если это заклинание есть в списке заклинаний вашего класса, вы можете прочитать свиток и наложить его заклинание, не предоставляя материальные компоненты. В противном случае свиток непонятен для вас. Накладывание заклинания свитком занимает столько же времени, сколько обычное накладывание заклинания. После того, как заклинание наложено, слова на свитке исчезают, а сам свиток рассыпается в прах. Если накладывание прервано, свиток остаётся целым.

Если заклинание есть в списке заклинаний вашего класса, но имеет более высокий уровень, чем те, что вы способны накладывать, вы должны совершить проверку базовой характеристики, чтобы определить, удалось ли вам справиться с задачей. Сл такой проверки равна 10 + уровень заклинания. При провале заклинание просто исчезает со свитка, не произведя никаких эффектов.

Уровень заклинания на свитке определяет Сл спасброска от него, его бонус атаки, а также редкость этого свитка, как это показано в таблице «свитки заклинаний».

Свитки заклинаний

Уровень заклинания	Редкость	Сл спасброска	Бонус атаки
Заговор	Обычная	13	+5
1	Обычная	13	+5
2	Необычная	13	+5
3	Необычная	15	+7
4	Редкая	15	+7
5	Редкая	17	+9
6	Очень редкая	17	+9
7	Очень редкая	18	+10
8	Очень редкая	18	+10
9	Легендарная	19	+11

Если свиток содержит заклинание из списка заклинаний волшебника, то оно может быть скопировано в книгу заклинаний. Для этого надо преуспеть в проверке Интеллекта (Магия), Сл которой равна 10 + уровень заклинания. Если проверка успешна, заклинание удаётся скопировать. Вне зависимости от исхода проверки свиток после этого уничтожается.

Свиток защиты

Свиток, редкий

Каждый *свиток защиты* работает против какого-то одного определённого вида существ, выбранного Мастером самостоятельно или же случайным образом с помощью приведённой ниже таблицы.

Складная лодка

Камень сияния

к100	Вид существ
01–10	Аберрации
11–20	Звери
21–45	Исчадия
46–55	Небожители
56–75	Нежить
76–80	Растения
81–90	Феи
91–00	Элементали

Прочитав действием свиток, вы окружаете себя невидимым барьером, формирующим цилиндр с радиусом 5 футов и высотой 10 футов. В течение 5 минут этот барьер препятствует созданиям определённого вида входить в цилиндр и каким-либо образом воздействовать на то, что заключено в него.

Этот цилиндр перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Однако, если вы перемещаетесь так, что существо указанного вида окажется внутри цилиндра, защитный эффект заканчивается.

Существо может попытаться преодолеть барьер, совершив действием проверку Харизмы со Сл 15. При успехе барьер на это конкретное существо не действует.

Святой мститель

Оружие (любой меч), легендарное (требуется настройка паладином)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Если вы попадаете им по исчадию или нежити, это существо получает дополнительный урон излучением 2к10.

Пока вы держите в руке этот вынутый из ножен меч, он создаёт ауру с радиусом 10 футов вокруг вас. Вы и все дружественные вам существа в этой ауре совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов. Если у вас есть 17 уровней в классе паладина, радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Седло кавалериста

Чудесный предмет, необычный

Если вы находитесь в этом седле на ездовом животном, и вы в сознании, вы не можете быть спешены против вашей воли, и броски атаки по вашему ездовому животному совершаются с помехой.

Скарабей защиты

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Если вы держите в своей руке этот медальон в форме жука в течение 1 раунда, на его поверхности появятся письмена, открывающие его магическую сущность. Он предоставляет два преимущества, пока находится у вас:

- Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний.
- У скарабея есть 12 зарядов. Если вы проваливаете спасбросок от заклинания школы Некромантии или вредоносного эффекта, исходящего от нежити, вы можете реакцией потратить 1 заряд, чтобы превратить проваленный спасбросок в успешный. Скарабей рассыпается в порошок и уничтожается, когда тратится его последний заряд.

Скимитар скорости

Оружие (скимитар), очень редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, в каждом своём ходу вы можете совершить бонусным действием одну атаку им.

Складная лодка

Чудесный предмет, редкий

Этот предмет выглядит как деревянная коробка 12 дюймов в длину, 6 дюймов шириной и 6 дюймов высотой. Коробка весит 4 фунта и держится на плаву. Её можно открывать и хранить внутри вещи. У этого предмета есть три командных слова, и каждое из них произносится действием.

Первое командное слово разворачивает коробку в лодку 10 футов длиной, 4 фута шириной и 2 фута высотой. У лодки есть пара вёсел, якорь, мачта и треугольный парус. В этой лодке с комфортом разместятся четыре существа Среднего размера.

Второе командное слово разворачивает коробку в корабль 24 фута в длину, 8 футов шириной и 6 футов высотой. У корабля есть палуба, скамьи для гребли, пять пар вёсел, кормовое весло, якорь, палубная каюта и мачта с прямым парусом. На корабле с комфортом разместятся пятнадцать существ Среднего размера.

Если коробка стала судном, оно весит как обычное судно его размера, а всё, что хранилось в коробке, остаётся на судне.

Третье командное слово превращает судно в коробку, при условии, что на борту нет существ. Все предметы на судне, не помещающиеся в коробке, остаются вне коробки, когда та складывается. Все предметы на судне, которые могут поместиться в коробке, оказываются в коробке.

Солнечный клинок

Оружие (длинный меч), редкое (требуется настройка)

Этот предмет выглядит как рукоять длинного меча. Держа эту рукоятку, вы можете бонусным действием заставить появиться или исчезнуть клинок из чистого сияния. Пока клинок существует, этот магический длинный меч обладает свойством «фехтовальное». Если вы владеете обращением с короткими или длинными клинками, то вы владеете и обращением с *солнечным клинком*.

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим оружием, и причиняете не рубящий урон, а урон излучением. Если вы попадаете им по нежити, цель получает дополнительный урон излучением 1к8.

Клинок этого меча испускает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов. Это солнечный свет. Пока клинок существует, вы можете действием увеличить или уменьшить радиус и яркого и тусклого света на 5 футов каждый, с максимумом 30 футов и минимумом 10 футов для каждого.

Справочник быстроты действий

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга описывает упражнения по координации и сохранении равновесия, и её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов за 6 дней на изучение содержимого книги и применение его на практике, ваша Ловкость, а также её максимум увеличатся на 2. После этого руководство теряет магию, но восстанавливает её через 100 лет.

Справочник по големам

Чудесный предмет, очень редкий

В этом томе находится информация и чары, необходимые для создания конкретного вида голема. Мастер сам выбирает вид голема или определяет его случайным образом. Для того чтобы расшифровать и использовать справочник, вы должны быть заклинателем с как минимум двумя ячейками заклинаний 5 уровня. Существо, которое не может использовать *справочник по големам*, но читает его, получает урон психической энергией 6к6.

к20	Голем	Время	Стоимость
1–5	Глиняный	30 дней	65000 зм
6	Железный	120 дней	100000 зм
7–8	Каменный	90 дней	80000 зм
9–20	Мясной	60 дней	50000 зм

Для того чтобы создать голема, вы должны потратить время, указанное в таблице, работая без перерывов со справочником в руке, отдыхая не более 8 часов в день. Вы также должны оплатить указанную стоимость, приобретая расходные материалы.

После того как голем создан, книга исчезает в магическом пламени. Голем оживает, когда его натрут пеплом справочника. Он находится под вашим контролем, понимает ваши устные команды и выполняет их. Игровые характеристики смотрите в *Бестиарии*.

Зеркало похищения жизни

Медальон мыслей

Справочник по мясным големам

Справочник быстроты действий

Справочник телесного здоровья

Справочник полезных упражнений

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга описывает упражнения по физкультуре, и её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов за 6 дней на изучение содержимого книги и применение его на практике, ваша Сила, а также её максимум увеличатся на 2. После этого руководство теряет магию, но восстанавливает её через 100 лет.

Справочник телесного здоровья

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит советы по здоровью и питанию, и её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов за 6 дней на изучение содержимого книги и применение его на практике, ваше Телосложение, а также его максимум увеличатся на 2. После этого руководство теряет магию, но восстанавливает её через 100 лет.

Статуэтка чудесной силы

Чудесный предмет, редкость зависит от статуэтки

Статуэтка чудесной силы это небольшая статуэтка зверя, помещающаяся в карман. Если вы действием произнесёте командное слово и бросите статуэтку на расстояние до 60 футов, статуэтка станет живым существом.

Если пространство, в котором существо должно появиться, занято другим существом или предметом, или если для этого существа просто нет пространства, статуэтка не становится существом.

Существо дружественно по отношению к вам и вашим спутникам. Оно понимает ваши языки и подчиняется устным командам. Если вы не отдаёте команды, существо обороняется, но других действий не совершает. Смотрите статистику всех существ кроме гигантской мухи в *Бестиарии*.

Животное существует в течение времени, зависящего от вида статуэтки. В конце этого периода животное вновь становится статуэткой. Оно становится статуэткой преждевременно, если его хиты опускаются до 0, или если вы действием произнесёте командное слово, касаясь его. Когда существо становится статуэткой, её свойства нельзя использовать повторно, пока не пройдёт определённое количество времени, специфичное для каждой статуэтки.

Бронзовый грифон (редкая). Эта бронзовая статуэтка грифона, стоящего на задних лапах. Она становится грифоном на 6 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 5 дней.

Золотые львы (редкая). Эти золотые статуэтки львов всегда создаются парами. Вы можете использовать одну статуэтку или сразу две одновременно. Каждая становится львом на 1 час. Статуэтку нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Костяные козлы (редкая). Эти статуэтки козлов из слоновой кости всегда создаются по три штуки. Каждый козёл имеет уникальную внешность, и функционирует по-своему. Вот их свойства:

- *Козёл путешествия* может стать Большим козлом со статистикой ездовой лошади. У него есть 24 заряда, и каждый час или его часть, пока козёл остаётся животным, расходуется 1 заряд. Пока у него есть заряды, вы можете его использовать так часто, как вам вздумается. Когда у него кончаются заряды, он становится статуэткой и не может использоваться, пока не пройдёт 7 дней, после чего он восстанавливает все свои заряды.

- *Козёл перевозки* становится гигантским козлом на 3 часа. Его нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 30 дней.
- *Козёл ужаса* становится гигантским козлом на 3 часа. Он не может атаковать, но вы можете брать его рога и использовать их в качестве оружия. Один рог становится *длинным копьём +1*, а другой становится *длинным мечом +2*. Рог берётся действием, и оружие исчезает, когда козёл становится статуэткой, вновь превращаясь в рог. Кроме того, козёл излучает ауру ужаса с радиусом 30 футов, когда вы на нём едете. Все враждебные вам существа, начинающие ход в ауре, должны преуспевать в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе они станут испуганными козлом на 1 минуту, ли пока козёл не станет статуэткой. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Успешно спасшееся существо получает иммунитет к ауре козла на следующие 24 часа. Статуэтку нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 15 дней.

Мраморный слон (редкая). Эта мраморная статуэтка примерно 4 дюйма в высоту и длину. Она становится слоном на 24 часа. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Обсидиановый скакун (очень редкая). Эта лошадь из полированного обсидиана становится кошмаром на 24 часа. Кошмар сражается только чтобы защитить самого себя. Его нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 5 дней.

Если у вас доброе мировоззрение, каждый раз, когда вы отдаёте приказ, в том числе приказ вернуться в форму статуэтки, у статуэтки есть 10-процентный шанс, что она проигнорирует его. Если вы едете верхом на кошмаре, когда он игнорирует вас, вы с ним мгновенно переноситесь в случайное место на плане Гадес, где он вновь становится статуэткой.

Гигантская муха

Большой зверь, без мировоззрения

Эбеновая муха

Класс Доспеха 11
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —

Ониксовая собака (редкая). Эта ониксовая статуэтка становится мастиффом на 6 часов. У мастиффа Интеллект 8, и он может говорить на Общем. Он также обладает тёмным зрением в пределах 60 футов и может видеть невидимых существ и предметы в пределах этого диапазона. Его нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Серебряный ворон (необычная). Эта серебряная статуэтка становится вороном на 12 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 2 дня. Пока статуэтка находится в облике ворона, вы можете неограниченно накладывать на неё заклинание *почтовое животное*.

Серпентиновая сова (редкая). Эта серпентиновая статуэтка становится гигантской совой на 8 часов. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 2 дня. Сова может телепатически общаться с вами на любом расстоянии, если вы с ней находитесь на одном плане существования.

Эбеновая муха (редкая). Эта статуэтка из чёрного дерева похожа на обычную муху. Она становится гигантской мухой на 12 часов и на ней можно летать как на верховом животном. Её нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 2 дня.

Стрела убийства

Оружие (стрела), очень редкое

Стрела убийства это магическое оружие, предназначенное для убийства существ определённого вида. Область применения может быть как широкой, так и более конкретной; например, существуют и *стрелы убийства драконов* и *стрелы убийства синих драконов*. Если существо, принадлежащее к виду, расе или группе, связанной со *стрелой убийства*, получает от неё урон, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая дополнительный колющий урон 6к10 при провале или половину этого урона при успехе.

После того как *стрела убийства* причиняет существу дополнительный урон, она становится немагической стрелой.

Есть и другие разновидности боеприпасов с такой же магией, такие как *арбалетные болты убийства*, хотя стрелы встречаются чаще всего.

Сумка пожирания

Чудесный предмет, очень редкий

На первый взгляд эта сумка напоминает *сумку хранения*, но на самом деле это ротовое отверстие гигантского межпространственного существа. Если сумку вывернуть наизнанку, ротовое отверстие закроется.

Существо, связанное с сумкой, может чувствовать всё, что помещают в сумку. Материя животного или растительного происхождения, помещённая в сумку, пожирается и исчезает навсегда. Если в сумку будет помещена часть живого существа, как в случае, когда кто-нибудь засовывает в неё руку, существует 50-процентный шанс, что существо затянет в сумку. Существо в сумке может действием попытаться высвободиться, совершая проверку Силы со Сл 15. Другое существо может действием залезть рукой в сумку, чтобы вытянуть оттуда другое существо, совершая проверку Силы со Сл 20 (при условии, что его самого не затянет туда). Все существа, начинающие ход в сумке, пожираются, а их тела уничтожаются.

Неживые предметы могут храниться в сумке, которая вмещает один кубический фут такой материи. Однако, один раз в день сумка пожирает все хранящиеся в ней предметы, выплёвывая их на другом плане существования. Мастер сам определяет время и план.

Если сумку проткнут или разорвут, она уничтожается, а всё её содержимое переносится в случайным образом выбранное место на Астральном Плане.

Сумка с бобами

Чудесный предмет, редкий

Внутри этой тяжёлой тканой сумки находятся 3к4 сухих боба. Сумка весит 1/2 фунта, плюс 1/4 фунта за каждый боб, находящийся внутри.

Если вы высыпаете содержимое сумки на землю, то они взрываются с радиусом 10 футов. Все существа в этой зоне, включая вас, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 5к4 при провале или половину этого урона, если спасбросок был успешен. Этот огонь также поджигает легковоспламеняющиеся объекты в зоне поражения, которые никто не несёт и не носит.

Если вы извлечёте боб из сумки, посадите его в землю или песок и затем польёте его, то боб спустя 1 минуту после того, как вы посадили его, произведёт некоторый эффект. Мастер может сам выбрать эффект из таблицы, может определить эффект случайным образом, или же придумать свой вариант.

к100	Эффект
01	Вырастают 5к4 поганок. Если существо съедает поганку, то необходимо бросить любую кость для определения эффекта. При выпадении нечётного числа существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получит урон ядом 5к6 и становится отравленным на 1 час. Если же выпадет чётное число, то существо получает 5к6 временных хитов на 1 час.
2–10	Появляется гейзер, фонтанирующий на высоту 30 футов потоками воды, пива, ягодного сока, чая, уксуса или масла (по выбору Мастера) в течение 1к12 раундов.
11–20	Появляется **трент** (характеристики смотрите в *Бестиарии*). Существует 50-процентный шанс, что появившийся трент будет обладать хаотично-злым мировоззрением и нападёт.
21–30	Появляется ожившая, но неподвижная каменная статуя, похожая на вас и выкрикивающая в ваш адрес угрозы. Если вы уходите от неё, а кто-то другой приближается к ней, статуя описывает вас как самого гнусного злодея и побуждает новоприбывших найти и атаковать вас. Если вы находитесь с ней на одном плане существования, то статуя знает ваше местоположение. По прошествии 24 часов статуя перестаёт быть ожившей.
31–40	Появляется походный костёр с синими языками пламени ,который горит в течение 24 часов (или пока не будет погашен).
41–50	Вырастают 1к6 + 6 **визгунов** (характеристики смотрите в *Бестиарии*).
51–60	Наружу выползают 1к4 + 8 ярко-розовых жаб. Всякий раз, когда кто-либо прикасается к жабе, та превращается в чудовище (размером вплоть до Большого) по выбору Мастера. Это чудовище существует в течение минуты, после чего исчезает в клубах ярко-розового дыма.
61–70	Из норы выползает голодная **панцирница** (характеристики смотрите в *Бестиарии*) и немедленно нападает.
71–80	Вырастает фруктовое дерево. На дереве растёт 1к10 + 20 фруктов, 1к8 из которых действуют как магические зелья (определяются случайным образом), в то время, как один из фруктов, будучи съеденным, действует как пищевой яд на выбор Мастера. Дерево исчезает спустя 1 час. Сорванные фрукты остаются, сохраняя свои магические свойства в течение 30 дней.
81–90	Появляется гнездо, содержащее 1к4 + 3 яиц. Существа, съедающие одно из этих яиц, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 20. При успехе существо навсегда увеличивает на единицу значение своей самой низкой характеристики. Если две или более характеристики имеют минимальное значение, то случайно выбирается какая-либо одна. При провале существо получает урон силовым полем 10к6 от внутреннего взрыва магической природы.
91–99	Вверх возносится пирамида с квадратным основанием 60 × 60 футов. Внутри неё находится саркофаг с покоящемся в нём **владыкой мумий** (характеристики смотрите в *Бестиарии*). Эта пирамида считается логовом владыки мумий, а в саркофаге находится сокровище на усмотрение Мастера.
00	Вырастает гигантский бобовый стебель такой высоты, какой будет угодно Мастеру. Мастер также решает, что ждёт добравшегося до его вершины персонажа: ему откроется величественный вид, он окажется в замке облачного великана или же вершина стебля приведёт его на другой план существования.

Сумка хранения

Сумка с бобами

Сумка пожирания

Сумка фокусов

Чудесный предмет, необычный

Эта обычная с виду сумка, изготовленная из серой, рыжей или коричневой ткани, выглядит пустой. Однако если засунуть в неё руку, можно нащупать маленький пушистый предмет. Весит сумка половину фунта.

Вы можете действием вынуть из сумки пушистый предмет и бросить его на 20 футов. Когда предмет приземляется, он превращается в существо, которое вы выбираете броском к8, консультируясь с приведённой таблицей, соответствующей цвету сумки. Характеристики существ смотрите в *Бестиарии*. Существо исчезает на следующем рассвете или когда его хиты будут уменьшены до 0.

Существо дружественно к вам и вашим спутникам, и действует в ваш ход. Вы можете бонусным действием отдать команду, как существу перемещаться, и какое действие ему совершать в следующем ходу, или можете отдать общий приказ, такой как «атакуй врагов». Если приказов нет, существо действует сообразно своей природе.

Как только из сумки достанут три пушистых предмета, её нельзя будет использовать до следующего рассвета.

Серая сумка фокусов

к8	Существо	к8	Существо
1	Куница	5	Пантера
2	Гигантская крыса	6	Гигантский барсук
3	Барсук	7	Лютый волк
4	Кабан	8	Гигантский лось

Рыжая сумка фокусов

к8	Существо	к8	Существо
1	Крыса	5	Гигантский козёл
2	Сова	6	Гигантский кабан
3	Мастиф	7	Лев
4	Козёл	8	Бурый медведь

Коричневая сумка фокусов

к8	Существо	к8	Существо
1	Шакал	5	Чёрный медведь
2	Человекообразная обезьяна	6	Гигантская куница
3	Бабуин	7	Гигантская гиена
4	Топороклюв	8	Тигр

Сумка хранения

Чудесный предмет, необычный

Эта сумка внутри гораздо больше, чем можно было предположить, исходя из её внешних размеров (приблизительно 2 фута в диаметре и 4 фута глубины). Сумка может вместить до 500 фунтов, не превышающих в объёме 64 кубических фута. При этом сумка всегда весит 15 фунтов, вне зависимости от её содержания. Извлечение чего-либо из сумки совершается действием.

Если сумка перегружена, проткнута, или порвана, она рвётся окончательно, уничтожается, и её содержимое разбрасывается по Астральному Плану. Если сумка оказывается вывернутой наизнанку, то её содержимое вываливается наружу невредимым, но прежде, чем её можно будет снова использовать, сумку необходимо вывернуть обратно. Дышащие существа, помещённые внутрь мешка, способны оставаться в живых в течение времени, равного десяти минутам, поделённым на количество существ (минимум 1 минута), после чего они начинают задыхаться.

Помещение *сумки хранения* в межпространство, созданное с помощью *удобного рюкзака Хеварда, переносной дыры* или подобного предмета, оба предмета мгновенно уничтожаются и открываются врата, ведущие на Астральный План. Врата появляются в месте, где один предмет пытались поместить в другой. Все существа в пределах 10 футов от врат затягиваются внутрь и помещаются в случайным образом определённое место на Астральном Плане. После этого врата закрываются. Врата односторонние, и повторно не открываются.

Сфера аннигиляции

Чудесный предмет, легендарный

Этот чёрный шар диаметром 2 фута является дырой в ткани мультивселенной, стабилизированной окружающим магическим полем и парящей на месте.

Сфера уничтожает всю материю, через которую проходит и всю материю, проходящую сквозь неё. Артефакты — исключение. Если в описании артефакта не сказано, что он подвержен урону от *сферы аннигиляции*, то он проходит сквозь сферу невредимым. Всё остальное, что касается сферы, но не помещается в неё целиком, получает урон силовым полем 4к10.

Сфера находится в состоянии покоя, пока ктонибудь не начнёт её контролировать. Если вы находитесь в пределах 60 футов от неконтролируемой сферы, вы можете действием совершить проверку Интеллекта (Магия) со Сл 25. При успехе сфера левитирует в выбранном вами направлении на расстояние в футах, не превышающее 5 × ваш модификатор Интеллекта (минимум 5 футов). При провале сфера перемещается на 10 футов в вашу сторону. Существа, в чьё пространство входит сфера, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе они коснутся сферы и получат урон силовым полем 4к10.

Если вы пытаетесь контролировать сферу, находящуюся под контролем другого существа, вы совершаете проверку Интеллекта (Магия), противопоставленную проверке Интеллекта (Магия) другого существа. Победитель получает контроль над сферой и может управлять ей как описано выше.

Если сфера вступает в контакт с планарным порталом, например, созданным заклинанием *врата*, или межпространственным феноменом, таким как *переносная дыра*, Мастер случайным образом определяет, что произойдёт, используя следующую таблицу:

Талисман сферы

Талисман абсолютного зла

к100	Результат
01–50	Сфера уничтожается.
51–85	Сфера проходит через портал или оказывается в межпространственном месте.
86–00	Разрыв в пространстве отправляет все существа и предметы, находящиеся в пределах 180 футов от сферы, включая саму сферу, на случайный план существования.

Талисман абсолютного зла

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка существом со злым мировоззрением)

Этот предмет символизирует чистое зло. Существа, чьё мировоззрение и не доброе и не злое, получают урон некротической энергией 6к6, когда прикасаются к талисману. Доброе существо получает урон некротической энергией 8к6, когда прикасается к талисману. Все эти существа получают такой же урон каждый раз, когда оканчивают ход, держа или неся талисман.

Если вы — злой жрец или паладин, вы можете использовать талисман как святой символ, и вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаний, пока носите или держите его.

У талисмана есть 6 зарядов. Если вы носите или держите его, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать одно существо, которое видите находящимся на полу в пределах 120 футов от вас. Если у цели доброе мировоззрение, под ней откроется огненная расщелина. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20, иначе она упадёт в расщелину и уничтожится, не оставив после себя останков.

Расщелина после этого закрывается, не оставляя следов. Когда вы тратите последний заряд, талисман растворяется дурно пахнущей слизью и уничтожается.

Талисман сферы

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Магия) для контроля *сферы аннигиляции*, держа этот талисман, вы удваиваете бонус мастерства для этой проверки. Кроме того, если вы начинаете ход, удерживая контроль над *сферой аннигиляции*, вы можете действием сделать так, что она переместится на 10 футов плюс количество футов, равное 10 × ваш модификатор Интеллекта.

Талисман чистого добра

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка существом с добрым мировоззрением)

Этот талисман — могущественный символ добра. Существа, чьё мировоззрение и не доброе и не злое, получают урон излучением 6к6, когда прикасаются к талисману. Злое существо получает урон излучением 8к6, когда прикасается к талисману. Все эти существа получают такой же урон каждый раз, когда оканчивают ход, держа или неся талисман.

Если вы — добрый жрец или паладин, вы можете использовать талисман как святой символ, и вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаний, пока носите или держите его.

У талисмана есть 7 зарядов. Если вы носите или держите его, вы можете действием потратить 1 заряд и выбрать одно существо, которое видите находящимся на полу в пределах 120 футов от вас. Если у цели злое мировоззрение, под ней откроется огненная расщелина.

Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20, иначе она упадёт в расщелину и уничтожится, не оставив после себя останков. Расщелина после этого закрывается, не оставляя следов. Когда вы тратите последний заряд, талисман распадается искрами золотистого света и уничтожается.

Танцующий меч

Оружие (любой меч), очень редкое (требуется настройка)

Вы можете бонусным действием бросить этот магический меч в воздух и произнести командное слово. После этого меч начнёт парить, пролетает до 30 футов и атакует одно существо на ваш выбор в пределах 5 футов от него. Меч использует ваш бросок атаки и ваш модификатор характеристики для броска урона.

Пока меч парит, вы можете бонусным действием заставить его перелететь на расстояние 30 футов в другое место, находящееся в пределах 30 футов от вас. Частью этого же бонусного действия вы можете заставить меч атаковать одно существо, находящееся в пределах 5 футов от него.

После того как парящий меч совершит четвёртую атаку, он пролетает до 30 футов и пытается вернуться в вашу руку. Если у вас нет свободных рук, он падает на землю у ваших ног. Если у меча нет свободного пути до вас, он перемещается максимально близко к вам и потом падает на землю. Он перестаёт парить, если вы хватаете его или перемещаетесь более чем на 30 футов от него.

Том лидерства и влияния

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит руководства по оказанию влияния на других, и её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов за 6 дней на изучение содержимого книги и применение его на практике, ваша Харизма, а также её максимум увеличатся на 2. После этого руководство теряет магию, но восстанавливает её через 100 лет.

Том молчаливого языка

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка волшебником)

У этого толстого тома с кожаным переплётом к обложке пришит язык. Всего существует пять таких томов, и никто не может сказать, какой из них оригинальный. Жуткое украшение на обложке первого тома когда-то было языком вероломного слуги лича-бога Векны, хранителя тайн. Языки на обложках четырёх копий принадлежали заклинателям, предавшим Векну. Первые несколько страниц каждого тома исписаны непонятными каракулями. Оставшиеся страницы девственно чисты.

Если вы можете настроиться на этот том, вы можете использовать его в качестве магической фокусировки. Кроме того, держа этот том в руке, вы можете бонусным действием наложить заклинание, которое вы в него записали, не тратя ячейку заклинания и не используя ни вербальный, ни соматический компонент. Вы не можете повторно использовать это свойство тома до следующего рассвета.

Будучи настроенным на эту книгу, вы можете оторвать язык с обложки. Если вы это сделаете, все заклинания, записанные в ней, мгновенно стираются.

Векна следит за всеми, кто использует этот том. Он также записывает в книгу таинственные сообщения. Эти сообщения появляются в полночь и исчезают после прочтения.

Том понимания

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит упражнения по тренировке интуиции и проницательности, и её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов за 6 дней на изучение содержимого книги и применение его на практике, ваша Мудрость, а также её максимум увеличатся на 2. После этого руководство теряет магию, но восстанавливает её через 100 лет.

Том чистых мыслей

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит упражнения по тренировке памяти и логики, и её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов за 6 дней на изучение содержимого книги и применение его на практике, ваш Интеллект, а также его максимум увеличатся на 2. После этого руководство теряет магию, но восстанавливает её через 100 лет

Топор берсерка

Оружие (любой топор), редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, пока вы настроены на это оружие, максимум ваших хитов увеличивается на 1 за каждый полученный уровень.

Проклятье. Этот топор проклят, и это проклятье простирается и на того, кто настраивается на него. Пока вы остаётесь прокляты, вы не хотите расставаться с топором, и всегда держите его под рукой. Вы также совершаете с помехой броски атаки другим оружием, кроме случаев, когда в пределах 60 футов нет врагов, которых вы можете видеть или слышать.

Каждый раз, когда враждебное существо причиняет вам урон, а топор при этом находится при вас, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станете берсерком. Будучи берсерком, вы обязаны своим действием в каждом раунде атаковать этим топором ближайшее существо. Если вы можете совершать дополнительные атаки частью действия Атака, вы совершаете эти атаки, переходя к следующему ближайшему существу, после того как расправитесь с текущей целью. Если у вас есть несколько возможных целей, вы атакуете того, кого выберете случайным образом. Вы остаётесь берсерком, пока не получится так, что в начале вашего хода в пределах 60 футов от вас не останется существ, которых вы можете видеть или слышать.

Трезубец командования рыбами

Оружие (трезубец), необычное (требуется настройка)

Этот трезубец — магическое оружие. У него есть 3 заряда. Если вы его держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить им заклинание *подчинение зверя* (Сл спасброска 15) на зверя, у которого есть врождённая скорость плавания. Трезубец ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Туфли паука

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту лёгкую обувь, вы можете перемещаться по вертикальным поверхностям, а также вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными. Вы получаете скорость лазания, равную скорости хождения. Однако туфли не позволяют перемещаться так по скользкой поверхности, например, покрытой маслом или льдом.

Убийца великанов

Оружие (любой меч или топор), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Если вы попадаете им по великану, великан получает дополнительный урон 2к6, соответствующий виду оружия, и должен преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе он будет сбит с ног. Для этого оружия «великан» означает любое существо с видом «великан», включая эттинов и троллей.

Убийца драконов

Оружие (любой меч), редкий

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Если вы попадаете этим оружием по дракону, он получит дополнительный урон 3к6, соответствующий виду оружия. Для этого оружия «дракон» означает любое существо с видом «дракон», включая виверн и дракочерепах.

Удобный рюкзак Хеварда

Чудесный предмет, редкий

У этого рюкзака есть центральный карман и два боковых кармана, и все они являются межпространственными местами. В каждом боковом кармане

Меч головоруб

Трезубец командования рыбами

Универсальный растворитель

помещается по 20 фунтов материи, не превышающей в объёме 2 кубических фута. В центральном кармане помещается до 8 кубических футов материи, весящей не больше 80 фунтов. Этот рюкзак всегда весит 5 фунтов, что бы в нём ни хранилось.

Помещение предмета в рюкзак использует обычные правила взаимодействия с предметами. Достаются предметы из рюкзака действием. Если вы достаёте из рюкзака конкретную вещь, она магическим образом всегда оказывается на самом верху.

У рюкзака есть несколько ограничений. Если он будет переполнен или если острый предмет проткнёт или разорвёт его, рюкзак разрывается и уничтожается. Если рюкзак уничтожается, всё его содержимое навсегда теряется, но артефакты появляются в новых местах. Если рюкзак вывернуть наизнанку, его содержимое выпадет наружу, но рюкзак придётся вывернуть обратно, чтобы его снова можно было использовать. Если в рюкзак поместить дышащее существо, оно может выжить 10 минут, после чего начнёт задыхаться.

Помещение рюкзака в межпространство, созданное *сумкой хранения*, *переносной дырой* или подобным предметом, мгновенно уничтожает оба предмета и открывает врата в Астральный План. Врата появляются в месте, где один предмет пытались поместить в другой. Все существа в пределах 10 футов от врат затягиваются внутрь и помещаются в случайным образом определённое место на Астральном Плане. После этого врата закрываются. Врата односторонние, и повторно не открываются.

Универсальный растворитель

Чудесный предмет, легендарный

В этом тюбике находится молочно-белая жидкость с сильным запахом спирта. Вы можете действием вылить содержимое тюбика на поверхность в пределах досягаемости. Она мгновенно растворяет до 1 квадратного фута клейкой субстанции, которой касается, включая *превосходный клей*.

Фонарь обнаружения

Чудесный предмет, необычный

Этот закрытый фонарь способен гореть в течение шести часов на одной пинте масла, распространяя яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Все невидимые предметы и существа становятся видимыми, если они находятся в ярком свете этого фонаря. Вы можете действием опустить козырёк, уменьшив освещение до тусклого света в пределах 5 футов.

Хрустальный шар

Чудесный предмет, очень редкий или легендарный (требуется настройка)

Обычный хрустальный шар является очень редким предметом, примерно 6 дюймов диаметром. Если вы его касаетесь, вы можете действием накладывать им заклинание *наблюдение* (Сл спасброска 17).

Описанные ниже разновидности являются легендарными предметами, обладающими дополнительными свойствами.

Хрустальный шар истинного зрения. Если вы смотрите в этот шар, вы обладаете истинным зрением в радиусе 120 футов с центром на сенсоре заклинания.

Хрустальный шар телепатии. Если вы смотрите в этот хрустальный шар, вы можете телепатически общаться с существами, видимыми вами в пределах 30 футов от сенсора. Вы также можете действием наложить заклинание *внушение* (Сл спасброска 17) через сенсор на одно из таких существ. Вы не обязаны концентрироваться на *внушении*, но это заклинание оканчивается вместе с *наблюдением*. Вы не можете повторно использовать внушающую способность этого *хрустального шара* до следующего рассвета.

Хрустальный шар чтения мыслей. Вы можете действием наложить заклинание *обнаружение мыслей* (Сл спасброска 17), пока смотрите в этот *хрустальный шар*, нацеливаясь на существо, которое вы видите в пределах 30 футов от сенсора заклинания. Вы не обязаны концентрироваться на *обнаружении мыслей*, но это заклинание оканчивается вместе с *наблюдением*.

Шлем телепортации

Шлем телепатии

Удобный рюкзак Хеварда

Чаша командования водяными элементалями

Чудесный предмет, редкий

Если эта чаша наполнена водой, вы можете действием произнести командное слово и призвать водяного элементаля, как если бы наложили заклинание *призыв элементаля*. Чашу нельзя использовать повторно, пока не наступит следующий рассвет.

Чаша диаметром примерно 1 фут, а в высоту она в два раза меньше. Она весит 3 фунта и вмещает 3 галлона.

Чудесные краски Нолзура

Чудесный предмет, очень редкий

Обычно эти краски находят в 1к4 баночках в красивом деревянном ящике вместе с кисточкой (весь набор весит 1 фунт). Эти краски позволяют рисовать трёхмерные предметы в двух измерениях. Краска сама стекает с кисти и формирует желаемый предмет, когда вы концентрируетесь на изображении.

Одной баночки достаточно, чтобы покрыть 1000 квадратных футов поверхности, что позволяет вам создавать неживые предметы и особенности местности — такие как двери, ямы, цветы, деревья, решётки, комнаты или оружие — не превышающие в объёме 10000 кубических футов. Разрисовать 100 квадратных футов можно за 10 минут.

Когда вы заканчиваете рисовать, предмет (или особенность местности) становится реальным, немагическим предметом. Нарисовав дверь на стене, вы создаёте настоящую дверь, которая ведёт на ту сторону стены. Нарисовав яму на полу, вы получаете настоящую яму, а её глубина учитывается при подсчёте объёма создаваемого предмета.

То, что создаётся этими красками, не должно стоить больше 25 зм. Если вы нарисуете что-то, что стоит больше (например, бриллиант или кучу золота), предмет будет выглядеть настоящим, но тщательное исследование даст понять, что он изготовлен из глины, кости или другого бросового материала.

Если вы нарисуете энергию, такую как огонь или электричество, в конце рисования энергия возникает, но тут же исчезает, не причиняя ничему урон.

Шапка маскировки

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту шапку, вы можете неограниченно действием накладывать ей заклинание *маскировка*. Это заклинание оканчивается, если снять шапку.

Шапка подводного дыхания

Чудесный предмет, необычный

Если вы находитесь под водой и на вас надета эта шапка, вы можете действием произнести командное слово, после чего вокруг вашей головы возникнет воздушный пузырь. Это позволит вам свободно дышать под водой. Пузырь остаётся до тех пор, пока вы не произнесёте командное слово ещё раз, или не выберетесь из-под воды.

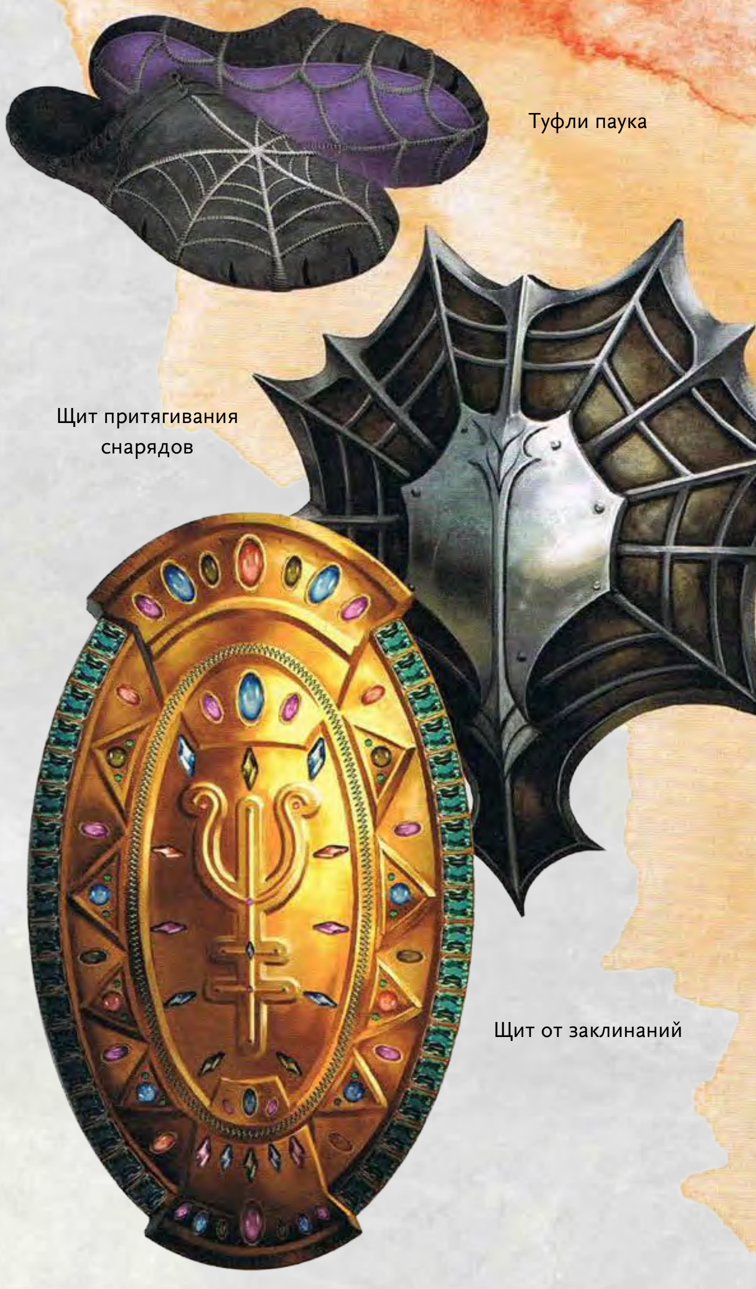
Шлем блеска

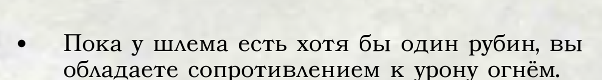
Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот сверкающий шлем украшен 1к10 бриллиантами, 2к10 рубинами, 3к10 огненными опалами и 4к10 опалами. Любой камень, извлечённый из шлема, рассыпается в пыль. Если все камни изымут или уничтожат, шлем теряет свою магию.

Вы получает следующие преимущества, пока носите его:

- Вы можете действием наложить одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18), используя один из камней шлема определённого вида в качестве компонента: *дневной свет* (опал), *огненная стена* (рубин), *огненный шар* (огненный опал) или *радужные брызги* (бриллиант). Соответствующий драгоценный камень уничтожается, когда накладывается заклинание, и исчезает со шлема.
- Пока у шлема есть хотя бы один бриллиант, он испускает тусклый свет в радиусе 30 футов, если в пределах этой области есть хотя бы одна нежить. Нежить, начинающая ход в этой области, получает урон излучением 1к6.





- Пока у шлема есть хотя бы один рубин, вы обладаете сопротивлением к урону огнём.
- Пока у шлема есть хотя бы один огненный опал, вы можете действием произнести командное слово, чтобы окутать одно оружие, которое держите, пламенем. Пламя испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Это пламя безвредно для вас и вашего оружия. Если вы попадаете атакой, используя это пылающее оружие, цель получает дополнительный урон огнём 1к6. Пламя существует, пока вы не произнесёте бонусным действием командное слово ещё раз, пока вы не уберёте оружие в ножны или не бросите его.

Бросьте к20, если носите этот шлем и получаете урон огнём из-за провала спасброска от заклинания. Если выпадет «1» , шлем испустит из оставшихся камней лучи света. Все существа в пределах 60 футов от шлема кроме вас должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, иначе их коснётся луч, и они получат урон излучением, равный количеству драгоценных камней на шлеме. И шлем, и драгоценные камни при этом уничтожаются.

Шлем понимания языков

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите этот шлем, вы можете неограниченно действием накладывать заклинание *понимание языков*.

Шлем телепатии

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот шлем, вы можете действием накладывать им заклинание *обнаружение мыслей* (Сл спасброска 13). Пока вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании, вы можете бонусным действием отправить телепатическое послание существу, на котором вы сосредоточились. Оно может ответить бонусным действием, если вы продолжите сосредотачиваться на нём.

Сосредоточившись на существе *обнаружением мыслей*, вы можете действием наложить шлемом на него заклинание *внушение* (Сл спасброска 13). Вы не можете использовать свойство внушения повторно до следующего рассвета.

Шлем телепортации

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

У этого шлема есть 3 заряда. Если вы его носите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить им заклинание *телепортация*. Шлем ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Щит, +1, +2 или +3

Доспех (щит), необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3)

Пока вы держите этот щит, вы получаете бонус к КД, зависящий от редкости щита. Этот бонус идёт в дополнение к обычному бонусу щита к КД.

Щит от заклинаний

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Пока вы держите этот щит, вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов, и броски атаки заклинаниями совершаются по вам с помехой.

Щит притягивания снарядов

Доспех (щит), редкий (требуется настройка)

Вы получаете сопротивление к урону от дальнобойных атак оружием, пока держите этот щит.

Проклятье. Этот щит проклят. Если вы настраиваетесь на него, вы становитесь проклятым, пока не станете целью заклинания *снятие проклятья* или другой подобной магии. Простое снятие щита не оканчивает проклятье на вас. Каждый раз, когда по цели, находящейся в пределах 10 футов от вас, совершается дальнобойная атака оружием, проклятье заставляет стать целью вас.

Щит часового

Доспех (щит), необычный

Пока вы держите этот щит, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы и проверки Мудрости (Внимательность). Сам щит украшен символом глаза.

Эликсир здоровья

Зелье, редкое

Если вы выпьете это зелье, оно вылечит вас от всех болезней, а также устраняет состояния «оглушён», «ослеплён», «отравлен» и «парализован». Это прозрачная красная жидкость с пузырьками света в ней.

Эльфийская кольчуга

Доспех (кольчужная рубаха), редкий

Вы получаете бонус +1 к КД, когда носите этот доспех. Считается, что вы владеете навыком ношения этого доспеха, даже если не владеете навыком ношения средних доспехов.

Эльфийские сапоги

Эльфийские сапоги

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти сапоги, ваши шаги не издают звука, вне зависимости от поверхности, по которой вы идёте. Вы также совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), которые полагаются на бесшумное передвижение.

Эльфийский плащ

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ с накинутым капюшоном, проверки Мудрости (Внимательность), совершённые чтобы увидеть вас, совершаются с помехой, а вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда прячетесь — плащ способен изменять свой цвет, обеспечивая вам камуфляж. Накидывание и снятие капюшона совершается действием.

Язык пламени

Оружие (любой меч), редкое (требуется настройка)

Вы можете бонусным действием произнести командное слово этого магического меча, отчего из него вырвутся языки пламени. Это пламя испускает яркий свет в радиусе 40 футов и тусклый свет в радиусе ещё 40 футов. Пока меч пылает, он причиняет дополнительный урон огнём 2к6 целям, по которым попадает. Пламя остаётся, пока вы не произнесёте ещё раз командное слово бонусным действием, или пока не уберёте меч в ножны.

Разумные магические предметы

Некоторые магические предметы обладают разумом и чертами характера. Такой предмет может быть одержимым духом прежнего владельца, или же может обладать самосознанием благодаря сотворившей его магии. В любом случае, такой предмет ведёт себя как персонаж, со своими причудами, идеалами, привязанностями, а иногда и недостатками. Разумный предмет может быть ценным союзником, либо же постоянным раздражителем.

Большая часть разумных предметов это оружие. Разумными могут быть и другие предметы, но такие расходуемые предметы как зелья и свитки никогда не бывают разумными.

Разумные магические предметы действуют как ПМ под управлением Мастера. Все активированные свойства предмета находятся под его собственным управлением, а не под управлением владельца. Пока владелец поддерживает хорошие отношения с предметом, он имеет доступ к этим свойствам. Если отношения напряжённые, предмет может подавить активированные свойства или даже обратить их против владельца.

Создание разумных магических предметов

Если вы решили сделать магический предмет разумным, вы создаёте его личность так же, как если бы создавали ПМ, за некоторыми исключениями, описанными ниже.

Характеристики

У разумного магического предмета есть значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы можете подобрать характеристики самостоятельно, а можете определить случайным образом. В последнем случае бросьте 4к6 для каждой характеристики, отбрасывая в каждом случае меньшую кость и суммируя оставшиеся.

Общение

Разумный предмет может каким-то образом общаться, либо делясь эмоциями, либо посредством телепатии, либо говоря вслух. Можете выбрать метод общения самостоятельно, а можете определить его случайным образом.

к100	Общение
01–60	Предмет общается, передавая эмоции существу, несущему или использующему его.
61–90	Предмет может говорить, читать и понимать на одном или нескольких языках.
91–00	Предмет может говорить, читать и понимать на одном или нескольких языках. Кроме того, он может общаться телепатически с персонажем, несущим или использующим его.

Чувства

Вместе с чувствами появляется и сознание. Разумный предмет может воспринимать своё окружение в ограниченном радиусе. Можете выбрать чувства самостоятельно, а можете определить их случайным образом.

к4	Чувства
1	Слух и обычное зрение в пределах 30 футов.
2	Слух и обычное зрение в пределах 60 футов.
3	Слух и обычное зрение в пределах 120 футов.
4	Слух и тёмное зрение в пределах 120 футов.

Мировоззрение

У разумного магического предмета есть мировоззрение. Мировоззрение может определяться его создателем или природой, но вы можете самостоятельно выбрать мировоззрение или определить его случайным образом.

к100	Мировоззрение
01–15	Законно-доброе
16–35	Нейтрально-доброе
36–50	Хаотично-доброе
51–63	Законно-нейтральное
64–73	Нейтральное
74–85	Хаотично-нейтральное
86–89	Законно-злое
90–96	Нейтрально-злое
97–00	Хаотично-злое

Персонализация

Используйте информацию по созданию ПМ из 4 главы, чтобы дать разумному предмету манеры, черты характера, идеалы, привязанности и слабости. Можете также использовать раздел «особые свойства», приведённый ранее в этой главе.

Если будете определять эти элементы случайным образом, игнорируйте или переделывайте результаты, не имеющие смысла для неживого предмета. Можете совершать броски, пока не получится устраивающий вас результат.

Особое предназначение

Вы можете дать разумному предмету цель, которую он будет стараться преследовать, возможно, даже жертвуя чем-то другим. Пока владелец использует предмет сообразно его предназначению, предмет сотрудничает с ним. Отклонение от этого курса может вызвать конфликт между владельцем и предметом, и предмет может даже предотвратить использование уже активированных свойств. Можете выбрать особое предназначение самостоятельно, а можете определить его случайным образом.

к10	Предназначение
1	*Мировоззрение:* Предмет стремится покорять или уничтожать тех, чьё мировоззрение диаметрально противоположно его собственному (такой предмет не может быть нейтральным).
2	*Погибель:* Предмет стремится покорять или уничтожать существ определённого вида, таких как исчадья, перевёртыши, тролли или волшебники.
3	*Защитник:* Предмет стремится защищать определённую расу или разновидность существ, таких как эльфы или друиды.
4	*Крестоносец:* Предмет стремится побеждать, ослаблять или уничтожать слуг определённого божества.
5	*Тамплиер:* Предмет стремится защищать слуг и интересы определённого божества.
6	*Уничтожитель:* Предмет обожает разрушения и подстрекает владельца постоянно сражаться.
7	*Искатель славы:* Предмет стремится прослыть самым великим магическим предметом в мире, сделав владельца знаменитостью или скандальной личностью.
8	*Искатель знаний:* Предмет стремится искать знания, разгадывать тайны или расшифровывать таинственные пророчества.
9	*Искатель судьбы:* Предмет убеждён, что он и его владелец играют ключевые роли в будущих событиях.
10	*Искатель создателя:* Предмет ищет своего создателя и хочет понять, зачем он был создан.

Конфликт

У разумного предмета есть своя воля, характер и мировоззрение. Если владелец действует в разрез с мировоззрением или предназначением предмета, может возникнуть конфликт. Если такой конфликт произойдёт, предмет совершает проверку Харизмы, противопоставленную проверке Харизмы владельца. Если состязание выиграет предмет, он выдвигает одно или несколько требований:

- Предмет настаивает на том, чтобы его всегда носили или надевали.
- Предмет требует, чтобы владелец избавился от всего, что предмет посчитает отталкивающим.
- Предмет требует, чтобы владелец в первую очередь стремился выполнить цели предмета.
- Предмет требует, чтобы его передали кому-то другому.

Если владелец отказывается выполнить требования предмета, последний может выполнить все или часть пунктов из этого списка:

- Сделать невозможным настройку владельца на него.
- Подавить одно или несколько активированных свойств.
- Попытаться захватить контроль над владельцем.

Если разумный предмет пытается захватить контроль над владельцем, владелец должен совершить спасбросок Харизмы со Сл 12 + модификатор Харизмы предмета. При провале владелец становится очарованным предметом на 1к12 часов. Будучи очарованным, владелец обязан пытаться следовать командам предмета. Если владелец получает урон, он может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Вне зависимости от исхода попытки захватить контроль над владельцем, предмет не может повторять эти попытки до следующего рассвета.

Примеры разумных предметов

У разумного оружия, описанного ниже, богатая история.

Волна

Оружие (трезубец), легендарное (требуется настройка существа, поклоняющегося божеству моря)

Этот трезубец, находящийся под горой Белый Шлейф, — изысканное оружие, украшенное изображениями волн, раковин и морских существ. Для настройки на это оружие владелец должен поклоняться божеству моря, но Волна с радостью принимает и тех, кто только-только обратился в новую веру.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Если вы совершаете им критическое попадание, цель получает дополнительный урон некротической энергией, равный половине максимума её хитов.

Это оружие также действует как *трезубец командования рыбами* и *оружие предупреждения*. Он может предоставить вам преимущества *шапки подводного дыхания*, пока вы держите его, и вы можете использовать его как *куб силового поля*, выбирая эффект самостоятельно, а не нажимая на грани куба.

Разум. *Волна* — разумное нейтральное оружие с Интеллектом 14, Мудростью 10 и Харизмой 18. Она обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие может понимать язык Акван, а также говорить и читать на нём и телепатически общаться с владельцем. Оно также может говорить с водными животными, как будто под действием заклинания *разговор с животными*, используя телепатию, чтобы владелец был вовлечён в разговор.

Индивидуальность. Если Волна начинает беспокоиться, она начинает издавать какую-нибудь мелодию, от песни моряков до священного песнопения морского божества.

Волна фанатично желает обращать смертных в услужение морским богам, а неверных предавать смерти. Если владелец отказывается следовать целям оружия, возникает конфликт.

Трезубец привязан ностальгическими воспоминаниями к месту, в котором он был выкован, пустынному острову Громовая Кузня. Морской бог заточил здесь семью штормовых великанов, и те выковали Волну в знак не то преданности этому богу, не то восстания против него.

Волна тайно сомневается в своей природе и своём предназначении. Несмотря на всю преданность морским богам, она боится, что создана на погибель одному из морских богов, и что она не сможет предотвратить эту свою судьбу.

Лунный клинок

Оружие (длинный меч), легендарное (требуется настройка эльфом или полуэльфом нейтрально-доброго мировоззрения)

Из всех магических предметов, созданных эльфами, больше всех ценится и яростнее всех охраняется Лунный клинок. В древние времена практически у каждого эльфийского благородного дома было по одному такому клинку. По прошествии столетий часть клинков затерялась и магия их была утеряна вместе с родословными. Другая часть сгинула вместе с владельцами, отправившимися на выполнение заданий. Таким образом, осталось лишь несколько экземпляров этого оружия.

Лунный клинок переходит от родителя к ребёнку. Он остаётся связанным с ним всю жизнь. Если владелец умирает, меч может достаться другому наследнику. Если достойных наследников нет, меч впадает в спячку. Он действует как обычный длинный меч, пока его не найдёт достойная душа, способная пробудить его силу.

Лунный клинок служит только одному хозяину одновременно. Процесс настройки требует особого ритуала в тронном зале эльфийского правителя или храме эльфийских богов.

Лунный клинок не станет служить тому, кого он посчитает трусливым, непостоянным, порочным или нежелающим хранить и защищать эльфов. Если клинок вас отвергает, вы 24 часа совершаете с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Если клинок вас принимает, вы настраиваетесь на него, а на клинке появляется новая руна. Вы остаётесь настроенным на это оружие пока не умрёте или оно не уничтожится.

У *Лунного клинка* на лезвии есть по одной руне за каждого владельца, которому он служил (обычно их 1к6 + 1). Первая руна всегда предоставляет бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. За каждую последующую руну клинок получает дополнительное свойство. Мастер может сам выбрать каждое свойство, а может определить их случайным образом.

Свойства Лунного клинка

к100	Свойство
01–40	Увеличьте бонус к броскам атаки и урона на 1, до максимума +3. Перебросьте, если у *Лунного клинка* бонус уже +3.
41–80	*Лунный клинок* получает случайным образом определённое малое свойство (смотрите «Особые свойства» ранее в этой главе).
81–82	*Лунный клинок* получает свойство «фехтовальное».
83–84	*Лунный клинок* получает свойство «метательное» (дистанция 20/60 футов).
85–86	*Лунный клинок* функционирует как *защитник*.
87–90	*Лунный клинок* совершает критическое попадание при выпадении «19» или «20».
91–92	Если вы попадаете атакой, используя *Лунный клинок*, вы причиняете дополнительный рубящий урон 1к6.
93–94	Если вы попадаете *Лунным клинком* по существу определённого вида (такому как дракон, исчадие или нежить), цель получает дополнительный урон 1к6 одного из следующих видов: звук, кислота, огонь, холод или электричество.
95–96	Вы можете бонусным действием заставить *Лунный клинок* ярко вспыхнуть. Все существа, видящие вас и находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Это свойство нельзя повторно использовать, пока вы не совершите короткий отдых, будучи настроенным на это оружие.
97–98	*Лунный клинок* действует как *кольцо хранения заклинаний*.
99	Вы можете действием призвать эльфийскую тень, при условии, что у вас сейчас нет в услужении такой тени. Эльфийская тень появляется в свободном пространстве в пределах 120 футов от вас. Она использует статистику **тени** из *Бестиария*, за исключением того, что она нейтральна, обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить, и не создаёт новых теней. Это существо контролируете вы, и вы определяете его действия и перемещения. Оно существует, пока его хиты не опустятся до 0 или вы не отпустите его действием.
00	*Лунный клинок* действует как *меч головоруб*.

Разум. *Лунный клинок* — разумное нейтрально-доброе оружие с Интеллектом 12, Мудростью 10 и Харизмой 12. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие общается с владельцем, передавая эмоции, и посылая в руку владельца покалывающее ощущение, когда хочет передать что-то, что оно почувствовало. Клинок может общаться менее завуалированно, через видения и грёзы, когда владелец спит или находится в трансе.

Индивидуальность. Все *Лунные клинки* стремятся продвигать идеалы эльфов: храбрость, преданность, красоту, музыку и жизнь во всех её проявлениях.

Это оружие привязано к роду, которому должно служить. Когда оно связывается с владельцем, разделяющим его идеалы, его преданность будет абсолютной.

Если у *Лунного клинка* и есть недостаток, то это чрезмерная уверенность. Если он выбрал себе владельца, то будет считать, что только эта личность достойна его носить, даже если владелец позже предаст эльфийские идеалы.

Сокрушитель

Оружие (боевой молот), легендарное (требуется настройка дварфом)

Сокрушитель это мощный боевой молот, выкованный дварфами и утерянный в подземельях горы Белый Шлейф.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. На рассвете следующего дня, после того как вы впервые совершите бросок атаки *Сокрушителем*, у вас развивается боязнь открытого пространства, которая остаётся, пока вы настроены на это оружие. Из-за неё вы совершаете с помехой броски атаки, спасброски и проверки характеристик, если видите дневное небо.

Метательное оружие. У *Сокрушителя* есть свойство «метательное», его нормальная дистанция — 20 футов, а максимальная дистанция — 60 футов. Если вы попадаете дальнобойной атакой оружием, используя его, цель получает дополнительный дробящий урон 1к8 или 2к8, если цель — великан. Каждый раз, когда вы метаете это оружие, оно после атаки возвращается в вашу руку. Если у вас нет свободной руки, оружие падает у ваших ног.

Ударная волна. Вы можете действием ударить *Сокрушителем* о землю, посылая ударную волну. Все существа на ваш выбор, находящиеся в пределах 60 футов от точки удара, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они станут ошеломлёнными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. После использования, это свойство недоступно до следующего рассвета.

Сверхъестественная бдительность. Пока вы держите это оружие, оно предупреждает вас о местонахождении всех потайных и скрытых дверей в пределах 30 футов от вас. Кроме того, вы можете действием наложить оружием заклинание *обнаружение добра и зла* или *поиск предмета*. Наложив заклинание, вы до следующего рассвета больше не можете накладывать его этим оружием.

Разум. *Сокрушитель* — разумное законно-нейтральное оружие с Интеллектом 15, Мудростью 12 и Харизмой 15. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие может понимать Великаний, Гоблинский и Дварфский языки, а также говорить и читать на них и телепатически общаться с владельцем. При использовании в сражении он издаёт боевые кличи на Дварфском.

Индивидуальность. Предназначение Сокрушителя в уничтожении великанов и гоблиноидов. Он также стремится защищать дварфов от всех врагов. Если владелец отказывается уничтожать гоблинов и великанов или же защищать дварфов, возникает конфликт.

Сокрушитель связан с создавшим его кланом Данкил (клан Могучего Молота). Он хочет вернуться в этот клан. Для защиты этих дварфов он готов вообще на всё.

У молота есть своя тайна. Несколько веков тому назад им владел дварф по имени Ктенмиир, ставший позже вампиром. Его воля была такой сильной, что он использовал *Сокрушитель* в злых целях, и даже убивал им членов своего клана.

Чёрный клинок

Оружие (двуручный меч), легендарное (требуется настройка существом с любым мировоззрением кроме законного)

Скрытый в подземельях горы Белый Шлейф, *Чёрный клинок* сияет как кусочек ночного неба, заполненный звёздами. Его чёрные ножны украшены кусочками обсидиана.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим оружием. Оно обладает следующими дополнительными свойствами:

Пожирание души. Каждый раз, когда вы опускаете этим мечом хиты существа до 0, он убивает существо и пожирает его душу, если только это не конструкт и не нежить. Существо, чья душа пожрана *Чёрным клинком*, может вернуться к жизни только посредством заклинания *исполнение желаний*.

Пожрав душу, *Чёрный клинок* дарует вам временные хиты, равные максимуму хитов убитого существа. Эти хиты исчезнут через 24 часа. Пока у вас есть эти временные хиты, и вы держите *Чёрный клинок* в руке, вы совершаете с преимуществом броски атаки, спасброски и проверки характеристик.

Если вы попадаете этим оружием по нежити, вы получаете урон некротической энергией 1к10, а цель восстанавливает 1к10 хитов. Если этот урон опускает ваши хиты до 0, *Чёрный клинок* пожирает вашу душу.

Охотник на души. Пока вы держите это оружие в руках, вы знаете о присутствии существ с размером не меньше Крохотного в пределах 60 футов от вас, не являющихся конструктами и нежитью. Кроме того, вы не можете быть очарованными и испуганными.

Чёрный клинок может один раз в день наложить на вас заклинание *ускорение*. Он сам решает, когда это сделать, и сам поддерживает концентрацию.

Разум. *Чёрный клинок* — разумное хаотично-нейтральное оружие с Интеллектом 17, Мудростью 10 и Харизмой 19. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие может понимать Общий язык, а также говорить и читать на нём и телепатически общаться с владельцем. У него низкий и раскатистый голос. Пока вы настроены на *Чёрный клинок*, он также понимает все языки, известные вам.

Индивидуальность. *Чёрный клинок* разговаривает повелительным тоном, словно привыкнув, что ему подчиняются.

Его предназначение в пожирании душ. Ему всё равно чью душу он пожрёт, даже если это будет владелец. Он считает, что все виды материи и энергии происходят от пустоты негативной энергии, и когда-нибудь туда вернутся. Сам же он лишь ускоряет этот процесс.

Несмотря на весь нигилизм, *Чёрный клинок* чувствует странное родство с *Волной* и *Сокрушителем*, двумя другими оружиями, хранящимися под горой Белый Шлейф. Он хочет, чтобы эти три оружия были вместе и совместно использовались в сражениях, несмотря на то, что он не согласен с *Сокрушителем* и считает Волну *занудной*.

Жажду душ *Чёрного клинка* нужно постоянно удовлетворять. Если меч в течение трёх дней не пожрёт ничью душу, на следующем закате у него возникает конфликт с владельцем.

Артефакты

Артефакт это уникальный магический предмет потрясающей силы, со своим собственным происхождением и историей. Артефакт может быть создан богом или невероятно могущественным смертным. Его могли создать во время большой угрозы королевству, миру или всей мультивселенной, и именно он может быть ответственным за то, как сложилась история.

Некоторые артефакты появляются тогда, когда они очень нужны. Для других верно обратное; когда их находят, мир содрогается от ужаса. В любом случае, ввод артефакта в кампанию требует подготовки. Артефакт может быть предметом, который хочет заполучить противник, или предметом, без которого искатели приключений не преодолеют грядущие препятствия.

Обычно персонажи находят артефакты не так, как обычные магические предметы. Артефакты появляются только тогда, когда этого захотите вы, так как это скорее двигатели сюжета, чем просто магические предметы. Поиск и обнаружение артефакта часто может быть основной целью приключения. Персонажи должны будут собирать слухи, проходить испытания, и отправляться в опасные, полузабытые места, чтобы найти искомый артефакт. В качестве альтернативы, артефакт уже мог найти главный злодей. Поиск и уничтожение такого артефакта могут стать единственным методом, гарантирующим, что артефакт не будет использован во зло.

Малые положительные свойства

к100	Свойство
01–20	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете владение одним навыком на выбор Мастера.
21–30	Пока вы настроены на артефакт, вы обладаете иммунитетом к болезням.
31–40	Пока вы настроены на артефакт, вы не можете быть очарованы и испуганы.
41–50	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете сопротивление к одному виду урона на выбор Мастера.
51–60	Пока вы настроены на артефакт, вы можете действием накладывать им один заговор (выбранный Мастером).
61–70	Пока вы настроены на артефакт, вы можете действием наложить им одно заклинание 1 уровня (выбранное Мастером). Наложив заклинание, бросьте к6. При результате 1–5 вы не можете повторить это до следующего рассвета.
71–80	Как результат 61–70, но заклинание 2 уровня.
81–90	Как результат 61–70, но заклинание 3 уровня.
91–00	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете бонус +l к Классу Доспеха.

Свойства артефакта

У каждого артефакта есть свои магические свойства, так же как у других магических предметов, и эти свойства будут очень сильными. У артефакта могут также быть дополнительные свойства, как положительные, так и отрицательные. Можете выбрать такие свойства из таблиц в этом разделе, а можете определить их случайным образом. Вы можете также создать новые положительные и отрицательные свойства. Обычно эти свойства меняются каждый раз, когда артефакт появляется в мире.

У артефакта может быть до четырёх малых положительных свойств и до двух основных положительных свойств, а также до четырёх малых отрицательных свойств и до двух основных отрицательных свойств.

Основные положительные свойства

к100	Свойство
01–20	Пока вы настроены на артефакт, одна из ваших характеристик (на выбор Мастера) увеличивается на 2, с максимумом 24.
21–30	Пока вы настроены на артефакт, вы восстанавливаете 1к6 хитов в начале каждого своего хода, если у вас есть хотя бы 1 хит.
31–40	Если вы попадаете атакой оружием, будучи настроенным на этот артефакт, цель получает дополнительный урон 1к6, чей вид соответствует оружию.
41–50	Пока вы настроены на артефакт, ваша скорость ходьбы увеличивается на 10 футов.
51–60	Пока вы настроены на артефакт, вы можете действием наложить им одно заклинание 4 уровня (выбранное Мастером). Наложив заклинание, бросьте к6. При результате 1–5 вы не можете повторить это до следующего рассвета.
61–70	Как результат 51–60, но заклинание 5 уровня.
71–80	Как результат 51–60, но заклинание 6 уровня.
81–90	Как результат 51–60, но заклинание 7 уровня.
91–00	Пока вы настроены на артефакт, вы не можете быть оглохшим, окаменевшим, ослеплённым и ошеломлённым.

Малые отрицательные свойства

к100	Свойство
01–05	Пока вы настроены на артефакт, вы совершаете с помехой спасброски от заклинаний.
06–10	Когда вы впервые касаетесь драгоценного камня или ювелирного изделия, будучи настроенным на этот артефакт, ценность этого камня или изделия уменьшается вдвое.
11–15	Пока вы настроены на артефакт, вы ослеплены, пока находитесь более чем в 10 футах от него.
16–20	Пока вы настроены на артефакт, вы совершаете с помехой спасброски от яда.
21–30	Пока вы настроены на артефакт, вы испускаете отвратительный запах, ощутимый с 10 футов.
31–35	Пока вы настроены на артефакт, вся святая вода в пределах 10 футов от вас уничтожается.
36–40	Пока вы настроены на артефакт, ваше тело болеет физически и вы совершаете с помехой проверки характеристик и спасброски, использующие Силу или Телосложение.
41–45	Пока вы настроены на артефакт, ваш вес увеличивается на 1к4 × 10 фунтов.
46–50	Пока вы настроены на артефакт, ваша внешность меняется так, как решит Мастер.
51–55	Пока вы настроены на артефакт, вы глухи, пока находитесь более чем в 10 футах от него.
56–60	Пока вы настроены на артефакт, ваш вес уменьшается на 1к4 × 5 фунтов.
61–65	Пока вы настроены на артефакт, вы теряете обоняние.
66–70	Пока вы настроены на артефакт, немагическое пламя тухнет в пределах 30 футов от вас.
71–80	Пока вы настроены на артефакт, другие существа не могут совершать короткий и продолжительный отдых, находясь в пределах 300 футов от вас.
81–85	Пока вы настроены на артефакт, вы причиняете урон некротической энергией 1к6 всем растениям, не являющимся существами, которых вы касаетесь.
86–90	Пока вы настроены на артефакт, животные в пределах 30 футов от вас враждебны по отношению к вам.
91–95	Пока вы настроены на артефакт, вы должны есть и пить в шесть раз больше, чем обычно.
96–00	Пока вы настроены на артефакт, ваша слабость усиливается так, как решит Мастер.

Основные отрицательные свойства

к100	Свойство
01–05	Пока вы настроены на артефакт, ваше тело в течение четырёх дней гниёт. В 1 день вы теряете волосы, во 2 день ногти на руках и ногах, в 3 день губы и нос, а в конце 4 дня — уши. Заклинание *регенерация* восстанавливает утерянные части тела.
06–10	Пока вы настроены на артефакт, вы каждое утро определяете своё мировоззрение, бросая два раза к6. Для первого броска 1–2 означает законное, 3–4 — нейтральное, а 5–6 — хаотичное. Для второго броска 1–2 означает доброе, 3–4 — нейтральное, а 5–6 — злое.
11–15	Когда вы впервые настраиваетесь на артефакт, он даёт вам задание, формулируемое Мастером. Вы должны выполнить это задание, как если бы находились под действием заклинания *обет*. Выполнив задание, вы можете игнорировать это свойство.
16–20	Артефакт является вместилищем бесплотной жизненной силы, враждебной к вам. Каждый раз, когда вы действием используете одно из свойств артефакта, существует 50-процентный шанс, что эта жизненная сила попытается покинуть артефакт и завладеть вашим телом. Если вы провалите спасбросок Харизмы со Сл 20, она преуспеет, и вы станете ПМ под управлением Мастера, пока эту сущность не изгонят такой магией как заклинание *рассеивание добра и зла*.
21–25	Хиты существ с показателем опасности 0, а также растений, не являющиеся существами, опускаются до 0, когда оказываются в пределах 10 футов от артефакта.
26–30	Артефакт является местом заточения **смертельного слаада** (смотрите *Бестиарий*). Каждый раз, когда вы действием используете одно из свойств артефакта, у слаада есть 10-процентный шанс сбежать, в случае чего он появляется в пределах 15 футов и нападает на вас.
31–35	Пока вы настроены на артефакт, существа определённого вида кроме «гуманоид» (определяется Мастером) всегда враждебны по отношению к вам.
36–40	Артефакт портит магические зелья в пределах 10 футов от себя, делая их немагическими.
41–45	Артефакт стирает магические свитки в пределах 10 футов от себя, делая их немагическими.
46–50	Прежде чем использовать действием одно из свойств артефакта, вы должны бонусным действием пустить кровь себе, согласному существу или недееспособному существу, используя колющее или рубящее рукопашное оружие. Субъект получает урон 1к4 соответствующего вида.
51–60	Когда вы настраиваетесь на артефакт, вы получаете долговременное безумие (смотрите в главе 8).
61–65	Вы получаете урон психической энергией 4к10, когда настраиваетесь на артефакт.
66–70	Вы получаете урон психической энергией 8к10, когда настраиваетесь на артефакт.
71–75	Прежде чем настроиться на артефакт, вы должны убить существо со своим мировоззрением.

Око Дракона

Глаз и рука Векны

к100	Свойство
76–80	Когда вы настраиваетесь на артефакт, одна из ваших характеристик, выбранная случайным образом, уменьшается на 2. Заклинание *высшее восстановление* восстанавливает характеристику.
81–85	Каждый раз, когда вы настраиваетесь на артефакт, вы стареете на 3к10 лет. Вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или умрёте от потрясения. Если умрёте, вы мгновенно превращаетесь в **умертвие** (смотрите в *Бестиарии*) под управлением Мастера, которое обязано защищать артефакт.
86–90	Пока вы настроены на артефакт, вы теряете способность разговаривать.
91–95	Пока вы настроены на артефакт, вы обладаете уязвимостью ко всем видам урона.
96–00	Когда вы настраиваетесь на артефакт, существует 10-процентный шанс, что вы привлечёте внимание божества, которое отправит своего аватара чтобы забрать у вас артефакт. Мировоззрение аватара совпадает с мировоззрением его создателя, и он обладает характеристиками **империана** (смотрите в *Бестиарии*). Заполучив артефакт, аватар исчезает.

Уничтожение артефактов

Артефакты уничтожаются особым образом. К обычным видам урона они невосприимчивы.

У каждого артефакта есть уязвимость, с помощью которой его и можно уничтожить. Для того чтобы узнать эту уязвимость, могут потребоваться длительные исследования или успешное выполнение задания. Мастер сам решает, как можно уничтожить тот или иной артефакт. Ниже приводятся несколько вариантов:

- Артефакт должен быть расплавлен в вулкане, кузне или лаборатории, в которой его и создали.
- Артефакт следует утопить в реке Стикс.
- Артефакт должно проглотить и переварить древнее существо вроде тараска.
- Артефакт нужно искупать в крови бога или ангела.
- Артефакт следует ударить и раздробить особым оружием, созданным специально для этого.
- Артефакт должен быть раздавлен титаническими шестерёнками Механуса.
- Артефакт следует вернуть его создателю, который уничтожит его одним касанием.

Примеры артефактов

Представленные здесь артефакты появляются в многочисленных мирах D&D. Используйте их в качестве руководства при создании своих артефактов, или можете изменять их так, как посчитаете нужным.

Глаз и Рука Векны

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Имя Векны почти всегда произносят шёпотом. В своё время он был одним из самых могущественных волшебников. Благодаря завоеваниям и тёмной магии он создал ужасную империю. Однако, несмотря на всю свою мощь, Векна оставался смертным. Он начал бояться смерти и предпринимать меры, чтобы максимально отдалить свой конец.

Оркус, демонический повелитель нежити, научил Векну ритуалу, который позволил жить в качестве лича. Совершив его, тот стал могущественнейшим из всех личей. Несмотря на иссохшее и разлагающееся тело, Векна продолжил расширять свои владения. Характер его был таким ужасным, что подчинённые боялись произнести его имя. Он был Шепчущим, Владыкой Паучьего Трона, Неумирающим Королём и Владыкой Гниющей Башни.

Одни говорят, что полководец Векны, Кас, сам возжелал занять Паучий Трон, другие утверждают, что поднять восстание Каса уговорил меч, созданный его же владыкой. Какова бы ни была причина, но Кас окончил правление Неумирающего Короля в ужасном сражении, которое превратило башню Векны в горстку пепла. От Векны остались лишь одна рука и один глаз, жуткие артефакты, всё ещё воплощающие волю Шепчущего.

Глаз Векны и *Руку Векны* можно найти вместе, а можно по отдельности. Глаз выглядит как обычный глаз с кровоподтёками, вырванный из глазницы. Рука высохшая и мумифицированная.

Для того чтобы настроится на глаз, нужно вырвать свой собственный глаз и поместить артефакт в глазницу. Он сам прирастёт и останется с вами, пока вы не умрёте. Заняв своё место, глаз становится золотистым, но с вертикальным зрачком, как у кошки. Если глаз когда-нибудь изымут, вы умрёте.

Для того чтобы настроиться на руку, вы должны отрубить левую руку по запястью и приложить к обрубку артефакт. Рука сама прирастёт и станет полностью функционирующей. Если руку когда-нибудь отнимут, вы умрёте.

Случайные свойства. *Глаз Векны* и *Рука Векны* обладают несколькими свойствами, определяемыми случайным образом для каждого из них:

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство

Свойства Глаза. Ваше мировоззрение становится нейтрально-злым, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете истинное зрение.
- Вы можете действием начать видеть так, как если бы носили *кольцо проникающего зрения*. Вы можете окончить этот эффект бонусным действием.
- У Глаза есть 8 зарядов. Вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить им одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *корона безумия* (1 заряд), *подсматривание* (2 заряда), *подчинение чудовища* (5 зарядов), *разящее око* (4 заряда) или *распад* (4 заряда). Глаз каждый день восстанавливает 1к4 + 4 заряда на рассвете. Каждый раз, когда вы накладываете глазом заклинание, существует 5-процентный шанс, что Векна вырвет вашу душу и пожрёт её, сделав ваше тело своей марионеткой. Если это произойдёт, вы становитесь персонажем Мастера.

Свойства Руки. Ваше мировоззрение становится нейтрально-злым, и вы получаете следующие преимущества:

- Ваша Сила становится равной 20, если только она не была больше 20.
- Все рукопашные заклинания, которые вы накладываете этой рукой, и все рукопашные атаки оружием, совершённые оружием, которое вы держите в этой руке, причиняют при попадании дополнительный урон холодом 2к8.
- У руки есть 8 зарядов. Вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить ей одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *замедление* (2 заряда), *перст смерти* (5 зарядов), *телепортация* (3 заряда) или *усыпление* (1 заряд). Рука каждый день восстанавливает 1к4 + 4 заряда на рассвете. Каждый раз, когда вы накладываете этой рукой заклинание, она накладывает на вас заклинание *внушение* (Сл спасброска 18), требуя, чтобы вы совершили злой поступок. Она может требовать конкретное деяние, а может оставить выбор действия за вами.

Свойства Глаза и Руки. Если вы настроены одновременно на *Глаз* и на *Руку*, вы получаете следующие дополнительные преимущества:

- Вы получаете иммунитет к болезням и ядам.
- Использование проникающего зрения Глаза не подвергает вас истощению.
- Вы предчувствуете опасность, и если вы дееспособны, вы не можете быть захвачены врасплох.
- Если вы начинаете ход с как минимум 1 хитом, вы восстанавливаете 1к10 хитов.
- Если у существа есть скелет, вы можете попытаться превратить его кости в желе прикосновением *Руки Векны*. Вы совершаете действием рукопашную атаку по существу, к которому можете прикоснуться, используя на свой выбор бонус рукопашной атаки или для оружия или для заклинания. При попадании цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18, иначе её хиты опускаются до 0.
- Вы можете действием наложить заклинание *исполнение желаний*. Это свойство нельзя использовать повторно, пока не пройдёт 30 дней.

Уничтожение Глаза и Руки. Если *Глаз Векны* и *Рука Векны* приросли к одному и тому же существу, и это существо убивается *Мечом Каса*, и глаз и рука вспыхивают, превращаются в пепел и уничтожаются навсегда. Любые другие попытки уничтожить глаз и руку кажутся успешными, но артефакты восстанавливаются в одном из многочисленных тайных хранилищ Векны, где снова ждут, пока их найдут.

Книга восторженных деяний

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка существом с добрым мировоззрением)

Прославленная *Книга Восторженных Деяний*, трактат о добре в мультивселенной, занимает важное место во многих религиях. Это не просто письмена о конкретной вере, разнообразные авторы заполняли её страницы своим пониманием истинной добродетели и давали советы по борьбе со злом.

Книга Восторженных Деяний редко надолго задерживается в одном месте. Когда её прочтут, она исчезает, чтобы появиться в другом уголке мультивселенной и нести там, в тёмный мир свои моральные нравоучения. Были попытки скопировать этот том, но они не увенчались успехом, так как не удаётся передать его магическую природу и его благословение целеустремлённым и чистым сердцем.

Книга запирается тяжёлой застёжкой в форме ангельских крыльев. Только существо с добрым мировоззрением, настроенное на эту книгу, может расстегнуть застёжку. Открыв книгу, настроенное существо должно потратить 80 часов на её чтение и изучение, чтобы получить преимущества от неё. Другие существа, смотрящие на открытые страницы, видят текст, но не понимают значения слов и не получают преимуществ. Злое существо, пытающееся читать эту книгу, получает урон излучением 24к6. Этот урон игнорирует сопротивления и иммунитеты, и его никак нельзя ни уменьшить, ни избежать. Существо, чьи хиты уменьшаются от этого урона до 0, исчезает в ослепительной вспышке, уничтоженное, но оставляет всё своё снаряжение.

Преимущества, даруемые *Книгой Восторженных Деяний*, длятся только пока вы стремитесь к добру. Если вы в течение 10 дней не совершаете ни одного доброго или благородного поступка, вы теряете все преимущества, даруемые книгой.

Случайные свойства. *Книга Восторженных Деяний* обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом:

- 2 малых положительных свойства
- 2 основных положительных свойства

Увеличенная Мудрость. После того как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, ваша Мудрость увеличивается на 2, с максимумом 24. Вы не можете получить это преимущество из книги более одного раза.

Просветлённая магия. После того как вы изучите книгу, все ячейки заклинаний, которые вы тратите для накладывания заклинаний жреца или паладина, считаются ячейками с уровнем на 1 выше.

Ореол. Изучив книгу, вы начинаете излучать защитный ореол. Он испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Вы можете развеять или вернуть ореол бонусным действием. Пока ореол существует, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение), совершённые для взаимодействия с добрыми существами и проверки Харизмы (Запугивание), совершённые для взаимодействия со злыми существами. Кроме того, исчадия и нежить, находящиеся в пределах яркого света ореола, совершают по вам броски атаки с помехой.

Уничтожение Книги. Ходят слухи, что *Книгу Восторженных Деяний* нельзя уничтожить, пока в мультивселенной есть хоть частичка добра. Однако если её бросить в реку Стикс, её письмена и иллюстрации сотрутся, и на 1к100 лет книга станет бесполезной.

Книга Мерзкой Тьмы

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Содержимое этого отвратительного манускрипта — лакомый кусочек для тех, кто служит злу. Смертные не должны знать хранящиеся в нём тайны, они настолько ужасны, что один только взгляд на его страницы приводит к безумию.

Большинство считает, что авторство *Книги Мерзкой Тьмы* принадлежит богу-личу Векне. На её страницах он записал все свои больные идеи, все безумные мысли и все примеры самой чёрной магии, известные ему. Векна раскрыл все мерзкие темы, сделав книгу жутким каталогом всех смертных грехов.

Книга была в руках и других злодеев, и многие дополняли её своими мыслями. Эти дополнения сразу видны, так как они либо вклеивали свои страницы, либо делали пометки на полях и между строк. Есть также места, где страницы вырваны или полностью залиты чернилами или кровью, так что оригинальный текст уже не разобрать.

Присутствие книги уничтожает природу. Обычные растения вянут при ней, животные отказываются к ней приближаться, книга постепенно уничтожает всё, к чему прикасается. Даже камень трескается и становится прахом, если книга долго лежит на нём.

Книга Мерзкой Тьмы

Книга восторженных деяний

Мерзкие знания

Книга Мерзкой Тьмы описывает всё зло, существующее во Вселенной. Персонаж может найти в ней такие ужасные тайны, что их не должен знать ни один смертный. Среди прочих тем встречаются следующие:

- **Апофеоз греховности.** Книга может содержать ритуал, позволяющий персонажу стать личем или рыцарем смерти.
- **Истинные имена.** В книге могут быть истинные имена многочисленных исчадий.
- **Тёмная магия.** В книге могут быть ужасные и злые заклинания, созданные или отобранные Мастером. В заклинаниях могут быть проклятья, которые калечат, насылают боль, распространяют болезни или требуют жертвоприношений.

Существо, настроенное на эту книгу, должно потратить 80 часов на чтение и изучение её содержимого, чтобы получить преимущества от неё. После этого существо может изменять содержимое книги, при условии, что эти модификации увеличивают или распространяют зло.

Если на *Книгу Мерзкой Тьмы* настраивается не-злое существо, оно совершает спасбросок Харизмы со Сл 17. При провале его мировоззрение становится нейтрально-злым.

Книга Мерзкой Тьмы остаётся с вами только пока вы сеете зло в мире. Если вы за 10 дней не совершили ни одного злого поступка, или добровольно совершаете добрый поступок, книга исчезает. Если вы умираете, будучи настроенным на

эту книгу, вашу душу забирает сущность великого зла. Вы не можете вернуться к жизни никакими средствами, пока ваша душа похищена.

Случайные свойства. *Книга Мерзкой Тьмы* обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом:

- 3 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 3 малых отрицательных свойства
- 2 основных отрицательных свойства

Изменение характеристик. После того как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, одна ваша характеристика на ваш выбор увеличивается на 2, с максимумом 24. Другая ваша характеристика на ваш выбор уменьшается на 2, с минимумом 3. Книга не может позже изменить ваши характеристики повторно.

Метка тьмы. После того как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, вы получаете физическое уродство, отражающее вашу преданность мерзкой тьме. На вашем лице может появиться руна. Ваши глаза могут стать абсолютно чёрными, или же на лбу могут вырасти рога. Вы можете покрыться морщинами или язвами, можете потерять часть лица, можете получить раздвоенный язык или другую особенность, выбранную Мастером. Метка тьмы позволяет вам совершать с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение) при взаимодействии со злыми существами, а также проверки Харизмы (Запугивание) при взаимодействии с не-злыми персонажами.

Командование злом. Если вы настроены на книгу и держите её в руках, вы можете действием наложить на злую цель заклинание *подчинение чудовища* (Сл спасброска 18). Вы не сможете использовать это свойство повторно до следующего рассвета.

Тёмные знания. Вы можете обращаться к *Книге Мерзкой Тьмы*, если совершаете проверку Интеллекта для вспоминания информации о чём-то злом, например, о демонах. Если вы это делаете, то ваш бонус мастерства для этой проверки удваивается.

Тёмная Речь. Если вы несёте *Книгу Мерзкой Тьмы* и настроены на неё, вы можете действием прочесть вслух текст с её страниц на нечистом языке, известном как Тёмная Речь. Каждый раз, когда вы это делаете, вы получаете урон психической энергией 1к12, а все не-злые существа в пределах 15 футов от вас получают урон психической энергией 3к6.

Уничтожение книги. Из *Книги Мерзкой Тьмы* можно вырывать страницы, но зло, содержащееся на них, в конечном счете, возвращается в неё, обычно когда новый автор добавляет туда свои знания.

Если солар порвёт книгу на две части, она будет уничтожена на 1к100 лет, после чего формируется заново в тёмной части мультивселенной.

Существо, настроенное на книгу в течение ста лет, может найти фразу, скрытую среди оригинального текста, которая, если её перевести на Небесный и произнести вслух, уничтожит и книгу и того, кто её произнесёт, в яркой вспышке света. Однако если в мультивселенной остаётся зло, книга формируется заново через 1к10 × 100 лет. Если всё зло в мультивселенной будет уничтожено, книга будет уничтожена навсегда.

Меч Каса

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Когда Векна получил власть, он сделал злого и безжалостного полководца, Каса Кроваворукого, своим телохранителем и приближенным. Этот злодей был советником, военачальником и наёмным убийцей. За выдающиеся успехи он заслужил уважение Векны и награду: меч, с происхождением, таким же тёмным, как его хозяин.

Меча Каса

Палочка Оркуса

Кас долго служил личу, но вместе с его собственной силой росла и его гордыня. Его меч убедил его уничтожить Векну, чтобы он сам мог править империей. Легенды гласят, что Векна был уничтожен рукой Каса, но и Векна уничтожил своего полководца, оставив один лишь только меч. После этого мир стал светлее.

Меч Каса это магический, разумный длинный меч, предоставляющий бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым им. Он совершает критическое попадание при выпадении «19–20», а нежити причиняет дополнительный урон 2к10.

Если меч не испробует крови через 1 минуту после того как его вынут из ножен, владелец совершает спасбросок Харизмы со Сл 15. В случае успеха он получает урон психической энергией 3к6. При провале владелец становится доминируемым мечом, как будто под заклинанием *подчинение чудовища*, и меч требует, чтобы его омыли кровью. Эффект заклинания оканчивается, когда требование меча будет выполнено.

Случайные свойства. *Меч Каса* обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом:

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Дух Каса. Пока Меч находится у вас, вы добавляете к10 к инициативе в начале каждого сражения. Кроме того, когда вы действием атакуете Мечом, вы можете передать весь его бонус атаки или его часть к Классу Доспеха. Изменённые бонусы остаются действовать до начала вашего следующего хода.

Заклинания. Пока Меч находится у вас, вы можете действием наложить им одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *божественное слово*, *перст смерти* или *призыв молнии*. Использовав Меч для накладывания заклинания, вы до следующего рассвета не сможете повторно наложить им это же самое заклинание.

Разум. *Меч Каса* — разумное хаотично-злое оружие с Интеллектом 15, Мудростью 13 и Харизмой 16. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие может понимать Общий язык, а также говорить и читать на нём и телепатически общаться с владельцем.

Индивидуальность. Предназначение меча в уничтожении Векны. Для этого нужно убивать последователей Векны, уничтожать плоды его деяний и срывать планы.

Меч Каса также стремится уничтожать тех, кто развращён *Глазом* и *Рукой Векны*. Одержимость Меча этими артефактами, в конечном счете, передаётся и его владельцу.

Уничтожение Меча. Существо, настроенное на *Глаз Векны* и *Руку Векны*, может использовать свойство объединённых артефактов накладывать заклинание *исполнение желаний*, чтобы уничтожить *Меч Каса*. Существо должно наложить заклинание *исполнение желаний* и совершить проверку Харизмы, противопоставленную проверке Харизмы Меча. Меч при этом должен находиться в пределах 30 футов, иначе заклинание будет потрачено впустую. Если состязание выиграет Меч, ничего не произойдёт, и заклинание *исполнение желаний* будет потрачено впустую. Если Меч проиграет, он уничтожается.

Око Дракона

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Много столетий назад, в мире Кринн эльфы и люди развязали ужасную войну со злыми драконами. Когда мир был уже практически обречён, волшебники Башен Высшего Волшебства объединились и с помощью самой могущественной магии создали пять *Очей Драконов*, чтобы победить своих врагов. Каждой из башен досталось своё Око, и с их помощью удалось одержать победу над драконами. Волшебники приманивали к себе драконов и уничтожали их мощной магией.

Когда позже Башни Высшего Волшебства пали, Очи либо были уничтожены, либо пропали, и считается, что осталось только три таких Ока. Их магия за столетия изменилась, и, несмотря на то, что они по-прежнему могут приманивать драконов, теперь они могут оказывать и другое воздействие.

Каждое Око содержит сущность злого дракона, которая сопротивляется попыткам использовать её магию. Те, кто слабы духом, рискуют стать рабами Ока.

Око это гравированный хрустальный шар примерно 25 сантиметров диаметром. Когда его используют, он увеличивается диаметром до полуметра и в нём начинает клубиться туман.

Будучи настроенным на Око, вы можете действием заглянуть в его глубины и произнести командное слово. Затем вы совершаете проверку Харизмы со Сл 15. В случае успеха вы контролируете Око всё время, пока настроены на него. При провале вы становитесь очарованы Оком, пока вы настроены на него.

Пока вы очарованы Оком, вы не можете добровольно окончить настройку на него, и Око может неограниченно накладывать на вас *внушение* (Сл спасброска 18), побуждая вас совершать злые поступки. Сущность дракона в Оке может желать разного: уничтожения конкретного народа, освобождения из Ока, распространения страданий по миру, распространения поклонения Такхизис (имя Тиамат на Кринне), или чего-то ещё, на усмотрение Мастера.

Случайные свойства. Око Дракона обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом:

- 2 малых положительных свойства
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. У Ока есть 7 зарядов, и оно восстанавливает 1к4 + 3 заряда на рассвете. Если вы контролируете Око, вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить им одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *дневной свет* (1 заряд), *защита от смерти* (2 заряда), *лечение ран* (версия 5 уровня, 3 заряда) или *наблюдение* (3 заряда).

Вы также можете действием наложить Оком заклинание *обнаружение магии*, не тратя заряды.

Зов драконов. Если вы контролируете Око, вы можете действием заставить артефакт испустить телепатический зов, распространяющийся на 40 миль. Злые драконы в пределах этой дистанции вынуждены лететь к Оку кратчайшим маршрутом. Божества-драконы, такие как Тиамат, не попадают под действие этого зова. Прилетевшие драконы могут быть враждебны к вам, за то, что вы принудили их. Использовав это свойство, вы не можете повторно использовать его 1 час.

Уничтожение Ока. *Око Дракона* выглядит хрупким, но оно не подвержено практически никакому урону, включая атаки и дыхание драконов. Однако Око можно уничтожить заклинанием *распад* или одним попаданием магического оружия +3.

Топор Владык Дварфов

Оружие (боевой топор), артефакт (требуется настройка)

Увидев проблемы, с которыми столкнулся его народ, молодой принц дварфов понял, что его народу нужно что-то, что его объединило бы. Так он выковал оружие, которое стало бы таким символом.

Уйдя глубоко в горы, глубже, чем когда-либо копали дварфы, он дошёл до пылающего сердца огромного вулкана. С помощью Морадина, дварфского бога творения, он создал четыре инструмента: *Жестокую кирку*, *Горн сердца земли*, *Наковальню песен* и *Формирующий молот*. С их помощью он выковал *Топор Владык Дварфов*.

Вооружившись этим артефактом, принц вернулся к кланам дварфов и принёс им мир. Его топор покончил с взаимными обидами и презрением. Кланы стали союзниками, отбросили врагов, и настала эра благополучия. Этого дварфа помнят как Первого Короля. Когда он постарел, он передал это оружие, ставшее символом власти, своему наследнику. Его преемники передавали топор много поколений подряд.

Позже, в тёмную эру, ознаменовавшуюся предательствами и пороками, топор был утрачен в кровавой гражданской войне, которая как раз возникла из-за стремления заполучить топор вместе с силой и статусом, который он даёт. Прошло много веков, и дварфы всё ещё ищут топор, и многие искатели приключений гонялись за слухами и разоряли старые склепы в его поисках.

Топор Владык Дварфов

Магическое оружие. Топор Владык Дварфов это магическое оружие, дающее бонус +3 к броскам атаки и урона им. Этот топор также функционирует как *пояс дварфов*, *дварфский метатель* и *меч остроты*.

Случайные свойства. Этот топор обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом:

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства

Благословение Морадина. Если вы — дварф, настроенный на этот топор, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону ядом.
- Дистанция вашего тёмного зрения увеличивается на 60 футов.
- Вы получаете владение инструментами ремесленника, связанными с кузнечным делом, пивоварением и каменной кладкой.

Призыв земляного элементаля. Если вы держите этот топор, вы можете действием наложить им заклинание *призыв элементаля*, призывая земляного элементаля. Вы не сможете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Путешествие в глубину. Вы можете действием коснуться топором неподвижной части дварфской каменной кладки и наложить топором заклинание телепортация. Если место назначения находится под землёй, шансы промахнуться мимо или прибыть в другое место равны нулю. Вы не можете использовать это свойство ещё раз, пока не пройдёт 3 дня.

Проклятье. Этот топор хранит проклятье, падающее на не-дварфов, настроенных на него. Даже если настройка окончится, проклятье останется. С каждым днём его внешность становится всё больше и больше похожей на облик дварфа. Через семь дней существо выглядит как обычный дварф, хотя и не теряет своих расовых особенностей и не приобретает расовых особенностей дварфа. Эти физические изменения не считаются магическими (и потому их нельзя рассеять), но их можно отменить эффектом, снимающим проклятья, например, заклинаниями *высшее восстановление* и *снятие проклятья*.

Уничтожение Топора. Топор можно уничтожить только расплавив его в *Горне сердца земли*, в котором он и был создан. Он должен оставаться в пылающем горне пятьдесят лет, после чего, наконец, расплавится и перестанет существовать.

Палочка Оркуса

Волшебная палочка, артефакт (требуется настройка)

Эту жуткую волшебную палочку редко можно встретить без её хозяина, Оркуса. Это устройство, такое же злое как его создатель, разделяет стремление демонического повелителя к уничтожению всего живого и превращению Материального Плана в мир нежити. Иногда Оркус позволяет Палочке покидать его. Когда это происходит, Палочка появляется в месте, в котором её настоящий хозяин чувствует возможность добиться выполнения своих планов.

Сделанная из костей, твёрдых как железо, Палочка увенчана увеличенным магией черепом, который когда-то принадлежал человеческому герою, убитому Оркусом. Палочка при помощи магии меняет свой размер, чтобы подходить хватке своего текущего владельца. В присутствии Палочки растения засыхают, вода портится, плоть гниёт, а паразиты наоборот, плодятся с ужасающей скоростью.

Все существа кроме Оркуса, пытающиеся настроиться на Палочку, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 17. При успехе существо получает урон некротической энергией 10к6. При провале существо умирает и становится зомби.

В руках того, кто настроился на неё, Палочка может использоваться как магическая булава, предоставляющая бонус +3 к броскам атаки и урона ей. При попадании Палочка причиняет дополнительный урон некротической энергией 2к12.

Случайные свойства. *Палочка Оркуса* обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом:

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства
- 1 основное отрицательное свойство

Отрицательные свойства *Палочки Оркуса* подавляются, пока она настроена на самого Оркуса.

Защита. Вы получаете бонус +3 к Классу Доспеха, пока держите Палочку.

Заклинания. У Палочки есть 7 зарядов. Держа её, вы можете действием потратить 1 или несколько зарядов, чтобы наложить ей одно из следующих заклинаний (Сл спасброска 18): *восставший труп* (1 заряд), *круг смерти* (3 заряда), *перст смерти* (3 заряда), *разговор с мёртвыми* (1 заряд), Слово Силы: смерть (4 заряда) или усыхание (2 заряда). Палочка ежедневно восстанавливает 1к4 + 3 заряда на рассвете.

Будучи настроенным на Палочку, Оркус или благословлённый им последователь может накладывать заклинания Палочки, тратя на 2 заряда меньше (минимум 0).

Призыв нежити. Если вы держите Палочку, вы можете действием призвать скелетов и зомби, в любых пропорциях, но разделяя между ними 500 хитов. У каждой нежити среднее для неё число хитов (смотрите характеристики в *Бестиарии*). Нежить с помощью магии восстаёт из земли или как-то иначе формируется в пределах 300 футов от вас и подчиняется вашим командам, пока не будет уничтожена, но на рассвете следующего дня они рассыпаются обычными грудами костей и гниющими трупами. Использовав это свойство Палочки, вы не можете использовать его повторно до следующего рассвета.

Настроенный на эту Палочку Оркус может призывать любую нежить, не ограничиваясь скелетами и зомби. Эта нежить не погибает и не исчезает на рассвете следующего дня, она остаётся, пока Оркус не отпустит её.

Разум. *Палочка Оркуса* — разумный хаотично-злой предмет с Интеллектом 16, Мудростью 12 и Харизмой 16. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие может понимать языки Бездны и Общий, а также говорить и читать на них и телепатически общаться с владельцем.

Индивидуальность. Предназначение Палочки в утолении жажды Оркуса убивать всех подряд в мультивселенной. Она хладнокровна, жестока, лишена чувства юмора, и ей не чужд нигилизм.

Стремясь помочь своему настоящему хозяину, Палочка притворяется верной своему текущему владельцу и торжественно клянётся в этой верности, обещая, например, помогать в свержении Оркуса.

Уничтожение Палочки. Для уничтожения *Палочку Оркуса* должен отнести на Положительный План древний герой, чей череп и венчает её. Чтобы это произошло, этого героя нужно вначале воскресить — а это нелёгкая задача, учитывая тот факт, что Оркус заточил его душу в тайном, хорошо охраняемом месте.

Окунувшись в положительную энергию, Палочка покроется трещинами и взорвётся, но если главное условие с героем не соблюдено, Палочка мгновенно формируется на слое Оркуса в Бездне.

Прочие награды

Искатели приключений жаждут найти сокровища, но они также ценят и другие виды наград. В этом разделе представлены многочисленные способы, которыми боги, монархи и прочие властные создания могут вознаградить персонажей за их достижения, в том числе дары, которые дают персонажам новые способности: титулы и земли, а также дары, доступные только тем, кто достиг 20 уровня.

Сверхъестественные дары

Сверхъестественный дар это особая награда от создания или сущности с огромной магической силой. Такие дары бывают двух видов: благословения и чары. Благословения обычно выдаются богами и божественными сущностями. Чары обычно накладывают сильные духи, места с древней магией или существа, у которых есть легендарные действия. В отличие от магических предметов, сверхъестественный дар это не предмет, и на него не нужно настраиваться. Он даёт персонажу экстраординарные способности, которые можно использовать один или несколько раз.

Благословения

Персонаж может получить благословение, если совершит что-то действительно значимое, что привлечёт внимание и богов, и смертных. Убийство бушующих гноллов редко приносит благословение, но вот убийство верховного жреца Тиамат, пытающегося призвать Королеву Драконов — может.

Благословение может быть получено за следующие достижения:

- Восстановление самой важной святыни бога
- Срыв эпохального плана врагов бога
- Помощь избраннику бога завершить священную миссию

Искатель приключений также может получить благословение авансом перед опасным заданием. Например, паладин может получить его перед отправкой на задание по убийству ужасающего лича, ответственного за магическую чуму, охватившую землю.

Персонаж должен получать только то благословение, которое будет ему полезно. Кроме того, некоторые благословения даются с определёнными ожиданиями со стороны благодетеля. Обычно божество даёт благословение для конкретной цели, такой как спасение останков святого человека или свержение тиранической империи. Божество может отменить благословение, если персонаж провалит задание или действует противоположно ему.

На персонаже эффект благословения сохраняется навсегда или пока божество, даровавшее его, не заберёт благословение обратно. В отличие от магических предметов, такое благословение не подавляется *преградой магии* или другими подобными эффектами.

Большинство искателей приключений проживают свои жизни не получив благословение ни разу. Ограничений на количество получаемых персонажем благословений нет, но обычно благословений бывает не больше одного. Кроме того, персонаж не может извлечь выгоду от двух одинаковых благословений одновременно. Например, персонаж не получит бонусы от двух Благословений здоровья одновременно.

Ниже приведены примеры благословений. «Вы» в описании благословения означает их владельца. Если решите создать новые благословения, помните: обычно благословения подражают свойствам чудесных предметов.

Благословение Валгаллы. Это благословение дарует вам способность призывать духов воителей, как если бы вы подули в серебряный *рог Валгаллы*. Использовав это благословение, вы не можете его использовать повторно, пока не пройдёт 7 дней.

Благословение затягивающихся ран. Это благословение даёт вам преимущества *медальона затягивающихся ран*.

Благословение защиты. Вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам.

Благословение здоровья. Ваше значение Телосложения увеличивается на 2, с максимумом 22.

Благословение понимания. Ваше значение Мудрости увеличивается на 2, с максимумом 22.

Благословение сопротивления магии. Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Благословение улучшения оружия. Одно немагическое оружие, принадлежащее вам, становится *оружием +1*, пока вы его используете.

Чары

Чары это малые сверхъестественные дары, получить которые можно множеством разнообразных способов. Например, волшебник, нашедший мистическую тайну в книге древнего архимага, может пропитаться магией чар, так же как и персонаж, решивший загадку сфинкса или попивший из магического фонтана. Легендарные существа, такие как единороги и древние золотые драконы, иногда дарят своим союзникам чары, а некоторые исследователи обнаруживают, что обрели магию чар после того, как посетили древнее место, наполненное стародавней магией.

Некоторые чары можно использовать только раз, а другие можно использовать несколько раз, после чего они исчезают. Если чары позволяют накладывать заклинание, вы делаете это, не тратя ячейки заклинаний и компоненты (вербальные, соматические и материальные). В любом случае, чары нельзя использовать в области, созданной *преградой магии* или подобным эффектом, и эффекты чар подвержены *рассеиванию магии* и подобным эффектам. Однако сами чары у существа нельзя отнять ничем кроме божественного вмешательства и заклинания *исполнение желаний*.

Ниже представлены примеры чар. «Вы» в описании чар означает их владельца. Обычно чары подражают эффектам зелья или заклинания, поэтому вы, при желании, можете создать множество аналогичных чар.

Чары восстановления. У этих чар 6 зарядов. Вы можете действием потратить часть зарядов на накладывание одного из следующих заклинаний: *высшее восстановление* (4 заряда) или *малое восстановление* (2 заряда). Когда все заряды будут потрачены, чары исчезнут.

Чары героизма. Эти чары позволяют вам действием получить преимущество *зелья героизма*. Когда вы его получите, чары исчезают.

Чары живучести. Эти чары позволяют вам действием получить преимущество *зелья живучести*. Когда вы его получите, чары исчезают.

Чары падения пёрышком. Эти чары дают вам преимущества *кольца падения пёрышком*. Это преимущество длится 10 дней, после чего исчезает.

Чары призыва животных. Эти чары позволяют вам действием накладывать *призыв животных* (версию 3 уровня). После трёх использований вы теряете эти чары.

Чары тёмного зрения. Эти чары позволяют вам действием накладывать *тёмное зрение*, без компонентов. После трёх использований вы теряете эти чары.

Чары убийцы. Один меч, принадлежащий вам, на следующие 9 дней становится *убийцей великанов* или *убийцей драконов* (на выбор Мастера). После этого чары исчезают, а оружие становится обычным.

Знаки внимания

Иногда самой запоминающейся наградой для искателей приключений становится престиж, который они зарабатывают своими деяниями. Их приключения часто приносят им славу и влияние, союзников и врагов, а также титулы, которые они могут передать своим потомкам. Некоторые лорды и леди начали обывателями, но позже отправились в опасные места и сделали себе имя.

В этом разделе описаны самые распространённые знаки внимания, которые искатели приключений могут получить во время кампании. Обычно эти знаки идут в сопровождении с сокровищем, но иногда дарятся сами по себе.

Рекомендательные письма

Если у благодетеля нет денег, искатели приключений могут получить вместо денежного вознаграждения рекомендательные письма. Обычно это свиток в красивой папке или футляре с подписью и печатью того, кто его написал.

Рекомендательное письмо от личности с безукоризненной репутацией может дать искателям приключений доступ к ПМ, с которыми иначе очень трудно встретиться, например, с герцогом, наместником или королевой. Более того, наличие такого письма может устранить разногласия с местными властями, которые не готовы поверить на слово.

Ценность рекомендательного письма определяется тем, кто его написал, и не предоставит особых преимуществ там, где написавший его не обладает властью.

Медали

Несмотря на то, что медали изготавливают из золота и других драгоценных материалов, они ценны ещё и как символ для тех, кто ими награждает и кого награждают.

Обычно медалями награждают влиятельные политические фигуры за акты героизма и одного ношения медали достаточно для получения уважения от тех, кто знает её значение.

За разные героические поступки могут выдавать разные медали. Король Бреландии (в мире Эберрон) может наградить искателей приключений Королевским Орденом Доблести (изготавливается из электрумового сплава в виде щита и украшен рубинами) за защиту бреландцев, а Золотой Медведь Бреландии (золотая медаль в форме головы медведя с глазами из самоцветов) предназначается для искателей приключений, которые доказали свою преданность короне тем, что обнаружили и сорвали заговор, ставящий целью отмену Тронхолдского Договора и возобновление Последней Войны.

Медаль не предоставляет особых игровых преимуществ тем, кто её носит, но помогает взаимодействовать с ПМ. Например, персонаж, гордо носящий Золотого Медведя Бреландии, будет считаться героем среди населения Бреландии. За пределами Бреландии эта же медаль будет менее значимой, если только собеседник не является союзником Бреландии.

Земельные наделы

Земельный надел это участок земли, с которым обычно идёт королевская грамота, подтверждающая право пользования данным участком. Обычно такие участки дают в награду за службу и они остаются в собственности у местного правителя, но ими позволяется пользоваться и их можно отнять, особенно если преданность правителю оказывается под вопросом.

На земельном наделе, если он достаточно большой, может находиться одно или несколько крестьянских хозяйств или деревень, в случае чего получатель становится господином этих земель и может собирать налоги. Однако на него также накладывается ряд обязательств.

Персонаж, получивший земельный надел, может возводить на нём постройки и должен защищать его. Он может передавать землю по наследству, но не может продавать её без разрешения местного правителя.

Земельный надел станет прекрасной наградой для искателей приключений, ищущих место, где можно поселиться, у которых есть семья, или какие-то личные интересы в регионе, где расположены эти земли.

Особые услуги

Награда может быть и в виде одолжения, которым персонаж сможет воспользоваться в будущем. Особые услуги работают лучше, когда обещающий их человек заслуживает доверия. Законно-добрые или законно-нейтральные ПМ сделают что угодно, что выполнить своё обязательство, когда придёт время, не нарушая законов. Законно-злые ПМ сделают то же, но лишь потому, что сделка есть сделка. Нейтрально-добрые или нейтральные ПМ могут сдержать слово, чтоб сохранить свою репутацию. Хаотично-добрых ПМ больше заботит правильное отношение к искателям приключений, выполнение обещания, а не личный риск или соблюдение закона.

Особые права

Могущественные политические личности могут награждать персонажей, даруя им особые права, обычно прописанные в каком-либо официальном документе. Например, персонажам может быть дано разрешение носить оружие в публичных местах, убивать врагов короны или вести переговоры от лица графа. Они могут заслужить право требовать бесплатное проживание и питание от любого заведения в пределах конкретного сообщества или призвать местные войска для помощи при необходимости.

Особые права длятся столько, сколько указано в документе, и могут быть отменены, если персонажи злоупотребляют ими.

Крепости

Крепость это награда, которую обычно дают опытным искателям приключений, продемонстрировавшим преданность местному правителю или влиятельной организации, такой как рыцари или совет волшебников. Крепость может быть чем угодно, от укреплённой башни в центре города до цитадели в пограничье. Подразумевается, что крепостью персонажи могут распоряжаться как им угодно, но земля под ней остаётся в собственности короны или правителя. Если персонажи предадут или окажутся недостойными подарка, их могут попросить или даже принудить покинуть крепость.

Медали

Рекомендательное письмо

В качестве дополнительной награды, тот, кто дарит крепость, может оплатить стоимость её содержания на один или несколько месяцев, после чего эта обязанность возлагается на персонажей. Информацию о содержании крепости смотрите в 6 главе.

Титулы

Политически важная фигура может выдавать титулы. Титул часто сопровождается земельным наделом (смотрите выше). Например, персонажа могут объявить графом Штормовой реки или графиней Дун фьорда, а к титулу будет прилагаться земля с соответствующим поселением или регионом.

У персонажа может быть больше одного титула, и, согласно феодальной системе, эти титулы могут быть переданы (или распределены) детям. Когда персонаж владеет титулом от него или неё ожидаются соответствующие манеры. По указу местного правителя или руководящего органа, титул может быть снят, если существует причина сомневаться в верности или компетенции персонажа.

Обучение

Персонажу может быть предложено особое обучение вместо материальной награды. Такой вид обучения мало кому доступен, и потому желаем. Оно предполагает существование умелого учителя — это может быть искатель приключений в отставке или герой, решивший стать наставником. Учитель может быть магом-затворником или надменным волшебником, который задолжал королеве услугу, рыцарем-коммандором Королевской стражи, лидером могущественного друидского круга, чудаковатым монахом, живущим на отдалённой вершине горы, предводителем варваров, колдуном, живущим среди кочевников в качестве предсказателя судьбы или рассеянным бардом, чьи песни и поэмы известны по все стране.

Персонаж, согласившийся на обучение в качестве награды, должен провести свободное время с наставником (смотрите в 6 главе подробную информацию о деятельности во время простоя). Взамен персонаж получает особенное преимущество. Существуют следующие виды преимуществ от обучения:

- Персонаж ежедневно в течение 1к4 + 6 дней получает на рассвете вдохновение.
- Персонаж получает владение навыком.
- Персонаж получает черту.

Альтернатива эпическим дарам

Вы можете выдавать персонажам 20 уровня вместо эпических даров одну из следующих наград. Обе альтернативы можно выдавать более одного раза.

Улучшение характеристик. Персонаж может увеличить значение одной из характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Теперь значения характеристик могут превышать 20, но не могут превышать 30.

Новая черта. Персонаж получает новую черту, которую выбирает игрок, но одобряете её всё равно вы.

Эпические дары

Эпический дар это особая способность, доступная только для персонажей 20 уровня. Персонажи этого уровня получают такие дары только если вы хотите этого, и только тогда, когда вы посчитаете нужным. Эпическими дарами лучше всего награждать за выполнение основных заданий или завершение выдающихся дел. Персонаж может получить эпический дар после уничтожения злого артефакта, победы над древним драконом или остановки вторжения с Внешних Планов.

Эпические дары можно расценивать как альтернативу прогресса в уровнях, чтобы награждать персонажей. При таком подходе можете выдавать каждому персонажу по одному эпическому дару за каждые 30000 опыта, набранные сверх 355000 опыта.

Вы сами определяете, какой эпический дар получает персонаж. В идеале, выбираемый дар должен пригодиться в будущих приключениях. Вы можете позволить игроку самому выбрать дар, но окончательный вердикт всё равно будет за вами.

Какой бы дар не получил персонаж, придумайте для него место в мире и сюжете. Многие дары выглядят невероятно, и они отражают постепенное превращение персонажа в подобие полубога. Получение дара может визуально изменить персонажа. Например, глаза персонажа с Даром истинного зрения могут светиться, когда он испытывает сильные эмоции, а у персонажа с Даром высшей магии вокруг головы могут кружиться небольшие светящиеся огоньки. Кроме того, решите, как дар впервые себя проявит. Он появится спонтанно, из ниоткуда? Или его передаст воплотившееся создание с невероятной силой? Передача дара может стать захватывающей сценой в приключении.

«Вы» в описании дара означает их владельца. Если в описании дара не сказано иное, персонаж не может получить его более одного раза.

Дар бессмертия

Вы прекращаете стареть. Вы получаете иммунитет к эффектам, старящим вас, и вы не можете умереть от старости.

Дар боевой удали

Если вы промахнулись рукопашной атакой оружием, можете решить, что вы попали. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар бури

Вы получаете иммунитет к урону звуком и электричеством. Вы также можете неограниченно накладывать *волну грома* (Сл спасброска 15), не тратя ни ячейку заклинаний, ни компоненты.

Дар быстрого заклинания

Выберите одно своё заклинание с уровнем от 1 до 3 и временем накладывания «1 действие». Для вас время накладывания этого заклинания теперь «1 бонусное действие».

Дар владения навыками

Вы получаете владение всеми навыками.

Дар восстановления
Вы можете бонусным действием восстановить количество хитов, равное половине максимума хитов. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите длительный отдых.

Дар восстановления заклинаний
Вы можете наложить любое известное или подготовленное заклинание, не тратя ячейку заклинаний. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите длительный отдых.

Дар высшей магии
Вы получаете одну ячейку заклинаний 9 уровня, при условии, что у вас уже есть хоть одна такая ячейка.

Дар идеального здоровья
Вы получаете иммунитет ко всем болезням и ядам, и совершаете с преимуществом спасброски Телосложения.

Дар истинного зрения
Вы получаете истинное зрение в пределах 60 футов.

Дар межпространственного перемещения
Вы можете действием наложить заклинание *туманный шаг*, не используя ни ячейку заклинаний, ни компоненты. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар необнаружения
Вы получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), вас нельзя сделать целью магии школы Прорицания и эта магия, а также сенсоры не могут вас обнаружить.

Дар неотразимого нападения
Вы можете игнорировать сопротивление к урону любых существ.

Дар несравненного прицела
Вы можете дать себе бонус +20 к совершаемому броску дальнобойной атаки. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар неуязвимости
Если вы получаете урон из какого угодно источника, вы можете уменьшить его до 0. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар ночного духа
Находясь полностью в области тусклого света или темноты, вы можете действием стать невидимым. Вы остаётесь невидимым, пока не совершите действие или реакцию.

Дар огненной души
Вы получаете иммунитет к урону огнём. Вы также можете неограниченно накладывать *огненные ладони* (Сл спасброска 15), не тратя ни ячейку заклинаний, ни компоненты.

Дар путешествия по планам
Получив этот дар, выберите любой план бытия кроме Материального Плана. Теперь вы можете действием накладывать заклинание *уход в иной мир* (не используя ни ячейку заклинаний, ни компоненты), нацеливаясь только на себя, и перемещаясь на выбранный план, или же наоборот, с этого плана на Материальный План. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар свободы
Вы совершаете с преимуществом проверки характеристик, совершённые для сопротивления захвату. Кроме того, вы можете действием автоматически перестать быть опутанным или схваченным, чем бы ни были вызваны эти состояния.

Дар скорости
Ваша скорость ходьбы увеличивается на 30 футов.

Кроме того, вы можете бонусным действием совершить действие Отход или Рывок. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар сопротивления
Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

Дар сопротивления магии
Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Дар стойкости
Максимум ваших хитов увеличивается на 40.

Дар судьбы
Когда другое существо, которое вы видите в пределах 60 футов, совершает проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок, вы можете бросить к10 и добавить его в качестве бонуса или штрафа к результату броска. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар удачи
Вы можете добавить к10 к результату любой совершаемой вами проверки характеристики, броску атаки или спасброску. Вы не можете повторно использовать этот дар, пока не окончите короткий отдых.

Дар усвоенного заклинания
Выберите одно заклинание волшебника, колдуна или чародея, которое можете накладывать. Теперь вы можете накладывать это заклинание с наименьшим для него уровнем, не тратя ячейку заклинаний.

ЧАСТЬ 3

Хозяин правил

Глава 8: Проведение игр

Правила позволяют вам и игрокам приятно проводить время за столом. Именно правила служат вам, а не вы им. Однако существуют правила игры, и существуют правила проведения игры. Например, игроки должны знать, что что произойдёт, если один из них пропустит собрание. Они должны знать, нужно ли нести свои миниатюры, есть ли особые правила, которые вы решили использовать, и как быть с костями, вставшими на грань или закатившимися под стол. Всё это и многое другое объясняется в этой главе.

Правила проведения игры

В идеале, игроки собираются за столом с общей целью: интересно провести время. В этом разделе будут приведены рекомендации по правилам, которые вы можете установить, чтобы эта цель была достигнута. Вот основные моменты:

Проявляйте уважение. Не позволяйте за столом межличностные конфликты и не допускайте эскалации разногласий. Не трогайте кости других игроков, если те ревностно к этому относятся.

Не отвлекайтесь. Отключите телевизор и уберите видеоигры. Если у вас есть маленькие дети, наймите няньку. Убрав отвлекающие моменты, вы поможете игрокам оставаться в роли и наслаждаться сюжетом. Какие-то игроки могут выходить из-за стола и возвращаться обратно, но другие предпочитают запланированные перерывы.

Приготовьте перекус. Перед игрой договоритесь, кто принесёт еду и напитки. Чаще всего за это отвечают игроки.

Разговоры за столом

Определитесь, как игроки будут разговаривать за столом:

- Пусть будет понятно, кто говорит: персонаж или игрок (вне образа).
- Как вы отнесётесь к тому, что персонажи могут выдавать информацию о том, что их персонажи не могут знать, или не могут рассказать, так как лежат без сознания, мертвы или просто далеко находятся.
- Как вы отнесётесь к игрокам, которые описывают действия своего персонажа и тут же всё отменяют и описывают уже по-другому?

Броски костей

Определитесь, как будут бросаться кости. Хороший вариант бросать так, чтобы всем хорошо было видно результаты. Если заметите, что игрок бросает кость и тут же её хватает, не давая другим разглядеть, попросите его быть менее скрытным.

Если кость упадёт на пол, вы засчитаете её или попросите перебросить? Если кость встанет на ребро, ударившись о книгу, вы отодвинете книгу, чтобы увидеть результат, или попросите перебросить?

А как быть с вашими костями? Вы совершаете свои броски открыто или за ширмой? Имейте в виду следующее:

- Если вы бросаете кости в открытую, игроки будут знать, что вы играете непредвзято и не подтасовываете результаты.
- Броски за ширмой заставят игроков гадать о силе противников. Почему чудовище всё время попадает: оно очень сильное, или просто у вас выпадают большие числа?
- Броски за ширмой позволяют при необходимости подтасовывать результаты. Если два критических попадания подряд убьют персонажа, вы можете сделать второе попадание обычным, или даже можете сделать его промахом. Не искажайте результаты бросков слишком часто, и не позволяйте игрокам узнать об этом. В противном случае игроки подумают, что им ничего не угрожает, или, что хуже, решат, что у вас есть любимчики.
- Броски за ширмой помогут сохранять тайну. Например, если игрок думает, что рядом прячется невидимка, и совершает проверку Мудрости (Внимательность), сделайте бросок за ширмой, даже если невидимки нет. Пусть игрок продолжает думать, что невидимка есть, но хорошо прячется. Однако этим трюком тоже не стоит злоупотреблять.
- Вы можете совершать броски за игрока, если не хотите, чтобы он знал, насколько хороший результат у него выпал. Например, если игрок подозревает, что баронесса очарована, и хочет совершить проверку Мудрости (Проницательность), можете совершить этот бросок втайне от игрока. Если игрок увидит большой результат, а его персонаж не найдёт признаков очарования, игрок будет убеждён, что баронесса не очарована. При низком результате отрицательный ответ будет менее информативным. А скрытые броски сохраняют интригу.

Броски атаки и урона

Обычно игроки вначале совершают бросок атаки, и потом уже бросок урона. Если они начнут бросать кости атаки и урона одновременно, получится сэкономить немного времени.

Обсуждение правил

Вы можете установить ограничения на обсуждение правил во время игры. Кто-то может без проблем отложить игру, чтобы обсудить разные интерпретации правил. Другие предпочитают, чтобы Мастер принял решение и игра продолжилась. Если вы столкнулись с проблемой в трактовке правил, сделайте заметку об этом (можно поручить это другому игроку) и вернитесь к этой проблеме позже.

Метаигровое мышление

Метаигровое мышление это когда во время игры постоянно помнят, что происходит *игра*. Как будто персонаж в фильме знает, что находится в фильме, и действует соответствующе. Например, игрок может сказать: «Мастер на нас такого сильного врага не выпустит!» или же вы можете услышать: «Он так долго описывал пол. Давайте осмотрим его ещё раз!»

Противопоставляйте метаигровому мышлению игроков простой вопрос: «А что на этот счёт думает *твой персонаж*?» Вы можете пресекать метаигровое мышление, создавая сложные для персонажей ситуации, в которых, чтобы выжить, нужно устраивать переговоры или отступать.

Отсутствующие игроки

Как вы поступите с персонажами, игроки которых отсутствуют? Рассмотрите следующие варианты:

- Пусть другой игрок возьмёт под свой контроль персонажа отсутствующего игрока. Игрок с дополнительным персонажем должен стараться сделать так, чтобы его временный персонаж выжил, и должен экономно тратить его ресурсы.
- Управляйте персонажем сами. Это дополнительная нагрузка на вас, но это может сработать.
- Решите, что персонажа сейчас нет. Придумайте хорошую причину, по которой персонаж пропускает приключение, и оставьте его в городе или пусть он продолжит заниматься деятельностью во время простоя. При этом оставьте персонажу возможность догнать отряд, когда игрок вернётся.
- Пусть персонаж отойдёт на второй план. Это решение требует ото всех немного поступиться реализмом и подавить неверие, но зато это самое простое решение. Вы действуете так, словно персонажа вообще нет, но никак при этом не оправдываете его отсутствие. Чудовища не атакуют его, а он — их. Вернувшись, игрок продолжает играть, как если бы вовсе не отсутствовал.

Маленькие группы

Обычно у каждого игрока есть по одному персонажу. Так игра проходит ровно, никого не нагружая сверх меры. Однако, если у вас маленькая группа, у игроков может быть несколько персонажей. Как вариант, вы можете дополнить отряд последователями, используя рекомендации из 4 главы. Вы также можете сделать персонажей более живучими, используя опциональное правило «второе дыхание» из 9 главы.

Не заставляйте игрока брать дополнительного персонажа, если он того не желает, и не делайте любимчиков, позволяя это только кому-то одному. Если один персонаж является наставником другого, игрок может сосредоточиться на отыгрыше только одного персонажа. В противном же случае игроки будут вести себя странно, разговаривать сами с собой, от лица своих же персонажей, и будут меньше взаимодействовать между собой.

Многочисленные персонажи станут хорошим выходом в игре, в которой много опасных моментов и высока смертность персонажей. Если ваша группа согласна, пусть у каждого игрока будет один или два дополнительных персонажа, готовые войти в игру на случай смерти текущего персонажа. Каждый раз, когда основной персонаж получает уровень, дополнительные персонажи тоже его получают.

Новые игроки

Если к группе присоединяется новый игрок, позвольте ему создать персонажа с таким же уровнем, что и у самого низкоуровневого члена отряда. Единственным исключением является случай, когда новый игрок абсолютно незнаком с D&D. В этом случае пусть игрок начнёт с персонажем 1 уровня. Если разница в уровнях с остальной частью отряда будет слишком большой, попробуйте сделать в кампании небольшой перерыв и попросите всех временно поиграть персонажами 1 уровня, пока новый игрок не освоится.

Трудно внедрить нового игрока в группу посреди приключения. Вот советы, способные облегчить эту задачу:

- Новый персонаж является другом или родственником одного из искателей приключений, ищущим группу.
- Новый персонаж является пленником врагов, с которыми сражаются остальные персонажи. После спасения этот персонаж присоединяется к группе.
- Новый персонаж является единственным выжившим представителем другой группы искателей приключений.

Роль костей

Кости — нейтральный арбитр. Они определяют исход действий, невзирая на предпочтения Мастера, и не выбирая любимчиков. До какой степени вы будете полагаться на них — зависит только от вас.

Принимать результаты бросков

Некоторые Мастера во всём полагаются на броски костей. Если персонаж пытается что-то сделать, Мастер просит совершить проверку и устанавливает Сл. Таким Мастерам не следует допускать, чтобы продвижение сюжета зависело от одной-единственной проверки. Вы должны быть готовы импровизировать и реагировать в изменяющейся ситуации.

Большое влияние костей также даёт игрокам ощущение, что возможно всё. И действительно, кажется невероятным, что полурослик сможет запрыгнуть на спину огру, натянуть ему на голову мешок, а потом убраться восвояси, но если на кости выпадет большое число, этот план может получиться.

Недостаток такого подхода в том, что может пострадать отыгрыш, если игроки решат, что успех зависит только от костей, а не от их решений и личностей их персонажей.

Игнорировать кости

При таком подходе кости используются как можно реже. Некоторые Мастера используют их только в сражении, а успехи и провалы определяют в зависимости от ситуации.

При таком подходе Мастер решает, успешным ли было действие или план, в зависимости от того, как игроки излагают свои доводы, насколько они тщательны или изобретательны, или в зависимости от других факторов. Например, игроки могут описать, как они ищут потайную дверь, описывая, что простукивают стены и дёргают крепления для факелов, надеясь найти потайной механизм. Этого может быть достаточно, чтобы убедить Мастера в том, что они находят потайную дверь, не совершая никаких проверок характеристик.

Такой подход вознаграждает изобретательность, и поощряет игроков искать выходы в описанных вами ситуациях, а не высматривать особые умения на листах своих персонажей. Недостатком является инертность и возможная предвзятость Мастера. Мастеру может нравиться подход некоторых игроков или же наоборот, он может на корню зарубить хорошие идеи, если они ведут игру в направлении, которое ему не нравится. Этот подход может также замедлить игру, если Мастер загадает один-единственный «правильный» вариант и будет ждать, пока игроки не сформулируют его слово в слово.

Средний путь

Многие Мастера считают, что лучше всего использовать комбинацию двух описанных выше методов. Найдя баланс между надеждой на кости и самостоятельным определением успеха, вы поощ-

рите игроков и полагаться на бонусы и характеристики, и при этом внимательно следить за игрой, погружаясь в мир.

Помните, что игру ведут не кости, а вы. Кости — как правила, это инструмент, помогающий совершать действия. Вы можете в любое время заявить, что действия персонажа были успешны. Вы можете позволить игроку совершить проверку с преимуществом, чтобы уменьшить шанс того, что плохой бросок сорвёт планы персонажа. И наоборот, плохой план или плохие обстоятельства могут превратить простейшую задачу в невозможную, или как минимум заставят совершать проверку с помехой.

Использование характеристик

Если игрок хочет что-нибудь сделать, часто можно позволить ему преуспеть, не обращаясь к значениям его характеристик. Например, персонажу не нужно совершать проверку Ловкости, чтобы пересечь пустую комнату, или проверку Харизмы, чтобы заказать кружку эля. Просите совершить проверку только если есть значительные последствия провала.

Если сомневаетесь, совершать ли бросок, задайте себе два вопроса:

- Может, эта задача слишком проста, и провал просто невозможен?
- Может, задача настолько невыполнима (например, попытка попасть в луну выстрелом из лука), что просто невозможна?

Если на оба вопроса вы ответили «нет», можно совершать бросок костей. В приведённых ниже разделах приводятся рекомендации о том, как определять, нужна ли проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок; как назначать Сл; когда проверки совершаются с преимуществом или помехой; и прочие связанные темы.

Проверки характеристик

Проверка характеристики совершается, чтобы узнать, сможет ли персонаж преуспеть в выполнении запланированной задачи. В *Книге игрока* есть примеры того, для чего используется каждая из характеристик. Приведённая ниже таблица резюмирует этот материал для более удобного использования.

Многочисленные проверки характеристик

Бывает, что персонаж проваливает проверку характеристики и хочет повторить её. В некоторых ситуациях это возможно, вопрос лишь в затрачиваемом на это времени. При наличии времени и возможности совершать повторные проверки персонаж рано или поздно преуспеет. Для ускорения вычислений считайте, что персонаж потратит на это в десять раз больше времени, чем обычно. Однако никакое количество повторных проверок не позволит персонажу превратить невыполнимую задачу в выполнимую.

Иногда провал проверки характеристики делает невозможным совершение той же проверки, чтобы выполнить ту же задачу. Например, плут может попытаться обмануть городского стражника, сказав, что искатели приключений — агенты короля, находящиеся под прикрытием. Если плут проиграет состязание своей Харизмы (Обман) с Мудростью (Проницательность) стражника, та же самая ложь уже не сработает. Персонажи могут придумать другой способ обойти стражника или попытаться так же обмануть другого стражника у других ворот. Вы при этом можете решить, что первый провал сделает эту проверку ещё более сложной.

Проверки характеристик

Характеристика	Используется для...	Пример использования
Сила	Физическая сила и атлетизм	Вышибание двери, перемещение валуна, блокирование двери железным шипом
Ловкость	Проворство, реакция и равновесие	Попытка прокрасться мимо стража, ходьба по узкому выступу, избавление от оков
Телосложение	Выносливость и здоровье	Долгий бег, удерживание в руке раскалённого металла, победа в соревновании, кто больше выпьет
Интеллект	Память и рассудок	Вспоминание информации, разгадывание зацепок, расшифровка тайных посланий
Мудрость	Восприимчивость и сила воли	Обнаружение спрятавшегося существа, распознание лжи
Харизма	Влияние на других и уверенность в своих силах	Убеждение существа что-либо сделать, управление толпой, убедительная ложь

Состязание

Состязание это разновидность проверки характеристики, когда два существа соперничают друг с другом. Используйте состязание, когда персонаж пытается сделать что-то, что или противостоит стараниям другого существа или сводит на нет усилия этого другого существа. При состязании результаты проверок характеристик сравниваются друг с другом, а не с целевым числом.

Если вы объявляете состязание, вы выбираете характеристики, которые будут использованы сторонами. Например, если существо пытается скрыться, его Ловкость состязается с Мудростью другого существа. А если два существа борются на руках или одно держит дверь, а второе толкает её, оба используют Силу.

Броски атаки

Призывайте совершать броски атаки, если существо пытается попасть по другому существу или предмету атакой, особенно если эту атаку может отклонить доспех или щит, или если у цели есть укрытие. Вы можете также совершать броски атаки в небоевых ситуациях, например, при состязании лучников или при игре в дартс.

Спасброски

Спасбросок это мгновенный ответ на опасный эффект, и он практически никогда не совершается как акт доброй воли. Спасбросок совершается если с персонажем происходит что-то опасное, но у него ещё есть шанс избежать вреда. В этом отличие спасброска от проверки характеристики. Последний совершается когда персонаж что-то активно пытается совершить, а спасбросок это мгновенная реакция на что-то, что совершает кто-то другой.

Чаще всего спасбросок совершается, когда некий эффект — заклинание, умение чудовища или ловушка — прямым текстом призывают его совершить, описывая, какой именно спасбросок совершить, и приводя Сл.

В других случаях могут возникнуть ситуации, в которых спасбросок тоже будет уместен, в частности, если персонаж подвергается вредоносному эффекту, который нельзя отклонить доспехом или щитом. Вы сами решаете, какая характеристика при этом будет использоваться. В таблице «спасброски» приводятся некоторые идеи.

Проверка Интеллекта против проверки Мудрости

Если вы сомневаетесь, что попросить совершить, проверку Интеллекта или Мудрости, когда персонаж может что-то заметить, оцените высокие значения и той и другой характеристики.

Персонаж с высокой Мудростью, но низким Интеллектом, осознаёт своё окружение, но не может его интерпретировать. Персонаж может заметить, что на части стены нет пыли, но он не обязательно поймёт, что здесь находится потайная дверь.

И наоборот, персонаж с высоким Интеллектом и низкой Мудростью будет рассеянным, но умным. Персонаж может не заметить чистое место на стене, но если у него спросят мнение, он сразу сделает предположение, почему там нет грязи.

Проверки Мудрости позволяют персонажам замечать то, что находится вокруг (стена чистая), а проверки Интеллекта отвечают на вопрос, что это может означать (возможно, там потайная дверь).

Спасброски

Характеристика	Применяется для…
Сила	Противостояния силе, которая вас физически перемещает или сковывает
Ловкость	Уклонения от опасностей
Телосложение	Противостояния болезням, ядам и другим опасностям, подрывающим жизненные силы
Интеллект	Разоблачения иллюзий и сопротивления ментальным нападениям, которые можно отразить логикой или памятью
Мудрость	Сопротивления эффектам, которые очаровывают, пугают или как-то иначе влияют на вашу волю
Харизма	Противостояния эффектам, таким как одержимость, которые подрывают вашу личность или перемещают вас на другой план существования

Сложность

Вы должны устанавливать Сложность для проверок характеристик и спасбросков, если правила или текст приключения не приводят готовые цифры. Иногда вы можете даже изменить заранее предопределённую Сл. В такой ситуации подумайте, насколько трудновыполнима задача, и выберите соответствующую Сл из приведённой таблицы.

Типичная Сл

Задача	Сл	Задача	Сл
Очень лёгкая	5	Сложная	20
Лёгкая	10	Очень сложная	25
Умеренная	15	Практически невыполнимая	30

Числа, представленные для каждой категории, взяты приблизительно, чтобы их можно было легко запомнить, и вы не открывали эту книгу каждый раз, когда вам нужно определить Сл задачи. Вот несколько советов по использованию категорий Сл во время игры:

Если вы решили, что нужна проверка характеристики, вряд ли задачу можно назвать **очень лёгкой**. Кто угодно может выполнить задачу со Сл 5, практически ничем не рискуя. Если обстоятельства не мешают, позвольте персонажам преуспевать в таких задачах, не совершая проверок.

Затем спросите себя: «Какая это задача, лёгкая, умеренная или сложная?» Даже если вы всегда будете использовать в качестве Сл только числа 10, 15 и 20, ваша игра пройдёт прекрасно. Помните, что персонаж со значением «10» нужной характеристики без учёта бонуса мастерства будет преуспевать в **лёгких** задачах примерно в 50 процентах случаев. **Умеренная** задача требует для выполнения высокой характеристики или высокого бонуса мастерства, а **сложная** задача требует и того, и другого. Не повредит также удача в бросках к20.

Если вы считаете, что задача очень сложна, можете использовать более высокую Сл, но делайте это осторожно, и всегда принимайте в расчёт уровень персонажей. Задача со Сл 25 будет **очень сложной** для низкоуровневых персонажей, но станет немного проще после 10 уровня. Проверка со Сл 30 **практически невыполнима** для большинства низкоуровневых персонажей. Даже персонажу 20 уровня, с характеристикой 20 и бонусом мастерства, понадобится выкинуть «19–20», чтобы преуспеть в задаче с такой Сл.

Вариант: Автоматический успех

Иногда непредсказуемость броска к20 приводит к абсурдным ситуациям. Предположим, что есть дверь, которую можно выбить успешной проверкой Силы со Сл 15. Воин с Силой 20 может из-за плохого броска едва пошатнуть дверь. Однако после этого плут с Силой 10 выбрасывает «20» и срывает дверь с петель.

Если такая ситуация вас беспокоит, попробуйте давать некоторым проверкам автоматические успехи. При этом опциональном правиле персонаж автоматически преуспевает в проверках характеристики, чья Сл не превышает значение нужной характеристики, уменьшенное на 5. В приведённом выше примере воин автоматически вышиб бы дверь. Это правило не распространяется на состязания, спасброски и броски атаки.

Владение навыком или инструментом тоже позволяет автоматически преуспевать в проверках. Если к проверке характеристики персонажа прибавляется бонус мастерства, он автоматически преуспевает, если Сл не превышает 10. Если у персонажа как минимум 11 уровень, проверка преуспевает, если у неё Сл не превышает 15.

Обратной стороной такого подхода является предсказуемость. Например, как только характеристика персонажа становится равной 20, её проверки со Сл 15 и меньше будут автоматически успешными. Умные игроки будут назначать на задачи персонажей с максимальным значением характеристик. Если вы захотите риска, вы установите более высокую Сл. Однако при этом вы лишь усугубите проблему, от которой пытались избавиться: более высокая Сл потребует больших значений на костях, то есть проверки ещё больше станут зависеть от удачи.

Владение

Когда просите игрока совершить проверку характеристики, подумайте, можно ли в данной ситуации применить владение навыком или инструментом. Игрок сам может спросить, применимо ли одно из его владений.

Чтобы вам было проще принять решение, подумайте, может ли персонаж научиться выполнять эту задачу лучше благодаря тренировкам и практике. Если ответ — «нет», то можете сказать, что бонус не применим. Однако, если ответ — «да», назначьте соответствующий проверке навыки или инструмент, владение которыми поможет отразить эти тренировки и практику.

Навыки

Владение навыком представляет сосредоточенность персонажа на одном из проявлений характеристики. Ловкость характеризует самые разносторонние качества, но из всего этого многообразия персонаж может особенно хорошо прятаться, и это будет отображено владением навыком Скрытность. Если этот навык используется при проверке характеристики, скорее всего, это будет Ловкость.

При некоторых обстоятельствах вы можете решить, что владение навыком может давать бонус при проверке другой характеристики. Например, вы можете решить, что плывущий с острова на побережье персонаж должен совершить проверку Телосложения (а не Силы), потому что расстояние очень большое. Этот персонаж владеет навыком Атлетика, который покрывает и плавание, поэтому вы позволяете добавить бонус мастерства к проверке характеристики. В сущности, будет совершена проверка Телосложения (Атлетика), а не проверка Силы (Атлетика).

Игроки часто спрашивают, могут ли они применить владение навыком при проверке характеристики. Если игрок приводит хорошую причину, по которой тренировки и врождённые таланты помогают его персонажу в этой проверке, соглашайтесь, так вы наградите его за креативное мышление.

Инструменты

Навык владения инструментом позволяет вам применять бонус мастерства при проверках характеристик, совершённых с использованием этого инструмента. Например, персонаж, владеющий инструментами плотника, может добавлять бонус мастерства к проверкам Ловкости, совершённым для создания деревянной флейты, проверкам Интеллекта, совершённым для создания деревянной потайной двери, и проверкам Силы, совершённым для создания требушета. Однако бонус мастерства не будет применяться к проверкам характеристик, совершённым для признания деревянной конструкции неустойчивой, а также для определения того, подлинна ли та или иная вещь, так как инструмент при этом не используется.

Спасброски и броски атаки

Персонажи либо владеют спасбросками и атаками, либо не владеют. Если владение есть, бонус мастерства применяется всегда.

Преимущество и помеха

Преимущества и помехи — самые полезные инструменты Мастера. Они отражают временные обстоятельства, способные оказать влияние на шансы персонажа преуспеть в выполнении задачи. Преимущество это также отличный способ наградить игрока, который проявил чрезвычайную изобретательность.

Персонажи часто получают преимущества и помехи благодаря особым умениям, действиям, заклинаниям и прочим особенностям класса и предыстории. В остальных случаях вы сами решаете, есть ли обстоятельства, положительно или отрицательно влияющие на бросок, и выдаёте либо преимущество, либо помеху.

Вы можете давать **преимущество** когда...

- Обстоятельства, не связанные с врождёнными способностями персонажа, дают ему фору.
- Что-то в окружении увеличивает шансы персонажа на успех.
- Игрок проявляет исключительную изобретательность или хитрость в выполнении или описании задачи.
- Предыдущие действия (самого персонажа или другого существа) увеличили его шансы на успех.

Вы можете давать **помеху** когда...

- Обстоятельства как-то вредят процессу.
- Что-то в окружении уменьшает шансы на успех (при условии, что этот же фактор не накладывает штраф к совершаемому броску).
- Какая-то часть плана или описания уменьшает шансы на успех.

Из-за того, что преимущества и помехи отменяют друг друга, нет смысла подсчитывать, сколько именно факторов влияют положительно или отрицательно.

Представьте, например, волшебника, бегущего по коридору подземелья от злобоглаза. За углом впереди два огра устраивают ему засаду. Услышит ли волшебник огров? Вы смотрите на пассивное значение Мудрости (Внимательность) и оцениваете все имеющиеся факторы.

Волшебник бежит, и не может внимательно следить за всем, что происходит впереди. Это даёт помеху к проверке характеристики. Однако огры шевелили опускную решётку и шумели воротом, что даёт волшебнику преимущество. В результате персонаж совершает проверку Мудрости и без помехи и без преимущества, и вам больше не нужно рассматривать никакие другие факторы. Прошлые сцены с засадами огров, тот факт, что в ушах волшебника всё ещё стоит звон от заклинания *волна грома*, наложенного им на злобоглаза, общий уровень шума в подземелье — всё это больше не имеет значения.

Вдохновение

Награда вдохновением это эффективный способ поощрить отыгрыш и риск. Как уже объяснено в *Книге игрока*, вдохновение даёт персонажу конкретное преимущество: позволяет совершить с преимуществом одну проверку характеристики, бросок атаки или спасбросок. Помните, что у персонажа не может быть больше одного вдохновения одновременно.

Награда вдохновением

Считайте вдохновение приправой, улучшающей кампанию. Кто-то из Мастеров отказывается использовать вдохновение, а кто-то считает его основной частью игры. Помните следующее золотое правило: вдохновение должно делать игру приятной для всех. Награждайте вдохновением, когда игроки совершают действия, делающие игру более захватывающей, весёлой или запоминающейся.

Стандартный подход: награждайте вдохновением каждого персонажа по одному разу за собрание. Потом можете чаще или реже, как будет удобно вам.

Выдача вдохновения в качестве награды побуждает игроков к особому поведению. Подумайте о своём стиле вождения и предпочтениях вашей группы. Что у вас сделает игру более интересной? Какие действия подходят жанру или стилю вашей кампании? Ответы на эти вопросы позволят определить, за что выдавать вдохновение.

Отыгрыш. Награда вдохновением за отыгрыш подходит для большинства групп. Награждайте игрока, когда его персонаж делает нечто уместное для персонажа с его чертами характера, слабостями и привязанностями. Действия персонажа должны быть достойными внимания. Они могут продвигать сюжет, подвергать искателей приключений опасности, или смешить всех, кто пришёл на игру. В сущности, вы награждаете игрока за отыгрыш, который делает игру приятнее для всех.

Учитывайте стиль отыгрыша каждого игрока, и пытайтесь не отдавать предпочтение только лишь одному такому стилю. Например, Элисон может говорить с акцентом и изображать манеры своего персонажа, а Пол стесняется отыгрывать и предпочитает просто описывать настроение и действия своего персонажа. Ни один из этих стилей не лучше другого. Вдохновение поощряет игроков стараться, и если их честно за это награждать, игра станет лучше для всех.

Героизм. Можете награждать вдохновением за риск, на который игроки отправляют персонажей. Воин не каждый день прыгает с балкона, чтобы приземлиться среди стаи голодных упырей, и вы можете наградить этот его отчаянный манёвр вдохновением. Такая награда подскажет игрокам, что вы хотите от них залихватского сражения.

Этот подход хорош для героических кампаний с отчаянными действиями. В таких кампаниях можно разрешить тратить вдохновение уже после броска к20, а не до него. Так вдохновение станет шансом избежать провала — и гарантией того, что будет сыграно когда персонаж действительно может потерпеть неудачу. Такая гарантия делает рискованную тактику менее пугающей.

Награда за победу. Некоторые Мастера предпочитают минимально влиять на ход кампании. Награда вдохновением требует от Мастера вынесения суждения, но вы, возможно, в своей кампании позволяете всё решать броскам костей. Если это так, то можете выдавать вдохновение за достижение важных целей в сюжете, и это будет символизировать прилив энергии и уверенности.

При такой модели выдавайте вдохновение всем в отряде, когда персонажи побеждают важного врага, претворяют в жизнь хитрый план или преодолевают в ходе кампании серьёзное препятствие.

Эмуляция жанра. Вдохновение это удобный инструмент для поощрения за определённые действия. При таком подходе попробуйте сделать основные мотивы жанра кампании чертами характера, слабостями и привязанностями, применимыми ко всем персонажам. Например, в кампании в стиле нуар, у персонажей может быть дополнительная слабость «Я не могу отказать в помощи тому, кого я нахожу привлекательным, несмотря ни на какие предупреждения о том, что это опасно». Если персонажи согласятся помочь подозрительной, но очень соблазнительной дворянке и попадают в путину интриг и предательств, наградите их вдохновением.

Точно так же, персонажи в сюжете, навеянном хоррором, не могут не остаться переночевать в доме с привидениями, чтобы узнать его тайны. А ещё они ходят по одному, даже если это противопоказано. Если отряд разделится, можете дать каждому персонажу по вдохновению.

Здравомыслящий человек не станет ввязываться в интриги дворян и будет избегать дома с привидениями, но в фильмах в стиле нуар или хоррор нет места здравомыслию; мы имеем дело с героями конкретного сюжета. При таком подходе создайте список основных элементов вашего жанра и дайте его игрокам. Прежде чем кампания начнётся, обсудите этот список, чтобы убедиться, что вы с группой друг друга понимаете, и они принимают элементы вашего жанра.

Игроки и вдохновение. Помните, что игрок может передать своё вдохновение другому игроку. В некоторых группах вдохновение с самого начала считается общим ресурсом, и решение, использовать ли его, принимается коллективно. Лучше всего позволить игрокам передавать вдохновение как они посчитают нужным, но вы можете обсудить с ними описанные выше рекомендации, особенно если вы пытаетесь придерживаться в игре конкретного жанра.

Когда выдавать вдохновение?

Подумайте, когда вы выдаёте вдохновение. Одни Мастера выдают вдохновение в ответ на действия. Другие выдают за принятие определённых решений, когда у игроков есть выбор. У обоих подходов есть свои сильные и слабые стороны. Если дожидаться действия, игра будет течь ровно, но игроки до последнего не будут знать, принесут ли их решения им вдохновение. Это также означает, что игрок не сможет потратить вдохновение в том действии, которое его и принесло, если только вы не позволите это сделать задним числом или не выдадите быстро, до того как сделаны броски. Этот метод подходит для групп, которые сосредоточены на погружении и главенстве игроков, когда Мастер немного отступает и позволяет игрокам делать то, что им захочется.

Если вы скажите игрокам, какие их действия принесут вдохновение, это внесёт ясность, но может сложиться впечатление, что вы манипулируете игроками или делаете выбор за них. Если вдохновение выдавать перед действиями, это будет удобно для групп, в которых эмулируется определённый жанр сюжета, а также групп, в которых свобода персонажа менее важна, чем целостная и красивая история.

Однако начать мы советуем с того, чтобы выдавать вдохновение после действий, особенно если это у вас первая кампания или вы играете с новой группой. Такой подход меньше всего прерывает ход игры и не позволяет игрокам думать, что вы ими манипулируете.

Отслеживание вдохновения

Обычно игроки записывают на листах персонажа, есть ли у них вдохновение, либо же вы можете выдавать им покерные фишки или другие жетоны. В качестве альтернативы, вы можете выдавать особую кость к20, символизирующий вдохновение. Тратя вдохновение, игрок бросит эту кость и тем возвращает её вам. Если игрок передаёт вдохновение кому-то другому, передаётся и кость к20.

Игнорирование вдохновения

Вдохновение может не подходить вашей кампании. Некоторым Мастерам кажется, что оно увеличивает метаигровое мышление, а другие считают, что героизм, отыгрыш и прочие составляющие игры — награда сами по себе, и они не нуждаются в таких поощрениях как вдохновение.

Если решите игнорировать вдохновение, скажите об этом игрокам. Это хороший вариант для суровых кампаний и кампаний, в которых Мастер играет второстепенную роль арбитра правил.

Вариант: Вдохновение дарят только игроки

Вы, как Мастер, ответственны в игре за множество разных составляющих. Вы можете забыть об отслеживании вдохновения и не выдать его вовремя. Это опциональное правило позволяет игрокам взять контроль над выдачей вдохновения. Во время каждого собрания каждый игрок может один раз дать вдохновение другому игроку. При этом игроки могут следовать рекомендациям по выдаче вдохновения, с которыми согласны все в группе.

Такой подход облегчает вашу жизнь и даёт игрокам шанс наградить друг друга за хорошую игру. Вам всё равно нужно следить, чтобы вдохновение дарили честно.

Этот метод подходит группам, сосредоточенным на сюжете. Он не будет работать, если игроки будут использовать его лишь для получения преимущества в переломных ситуациях, не награждая за отыгрыш и действия, важные для группы.

Можете позволить игрокам дарить более одного вдохновения за собрание. В этом случае первый раз за собрание игрок дарит вдохновение как обычно. Каждый последующий раз, когда он дарит вдохновение, вы тоже получаете вдохновение, которое можете потратить, чтобы преимущество получил кто-то из врагов персонажей игроков. У вас может быть сколько угодно вдохновения, полученного таким способом, и всё ваше вдохновение переходит на следующее собрание.

Развязка и последствия

Вы определяете последствия бросков атак, проверок характеристики и спасбросков. В большинстве случаев тут всё просто. Если атака попала, она причиняет урон. Если существо провалило спасбросок, оно подвергается вредоносному эффекту. Если проверка характеристики не меньше установленной Сл, проверка успешна.

Вы, как Мастер, можете добавить успехам и провалам подробностей и глубины, чтобы они были не похожи один на другой.

Цена победы

Цена провала может быть суровой, но неприятные последствия могут быть и тогда, когда персонаж едва-едва справился. Если персонажу не хватило до успеха всего 1 или 2, можете позволить ему преуспеть, но ценой осложнений и последствий. Вот примеры таких осложнений:

- Персонаж смог обойти защиту хобгоблина и ударить его мечом, но тот ударяет щитом и обезоруживает персонажа.
- Персонаж всё-таки уклоняется от *огненного шара*, но падает ничком.
- Персонаж не смог запугать кобольда, но тот всё равно выдаёт важную тайну, хотя и предупреждает громким криком об опасности других чудовищ.
- Несмотря на соскользнувшую ногу, персонаж всё же взбирается на утёс, но обнаруживает, что верёвка, за которую держится его товарищ внизу, вот-вот порвётся.

Если вы накладываете такую цену на успех, делайте препятствия и осложнения, меняющие ситуацию приключения. В обмен на успех игроки получают дополнительные трудности. Можете использовать эту же технику, если результат персонажа идеально равен установленной Сл, что изменит последствия, казалось бы, обычного успеха.

Степени провала

Иногда проваленная проверка характеристики может иметь разные последствия в зависимости от степени провала. Например, персонаж, проваливший проверку обезвреживания сундука, может случайно активировать ловушку, если провалит проверку на 5 и более единиц, а менее разгромный провал просто не даст обезвредить ловушку. Попробуйте добавить такие же градации и к другим проверкам. Проваленная проверка Харизмы (Убеждение) может означать, что королева не станет помогать, а провал на 5 и больше единиц разозлит её, и персонажей бросят в темницу.

Критические успехи и провалы

Выпадение «20» и «1» при проверке характеристики или спасброске обычно не означает появление особых эффектов. Однако вы можете принять такой экстраординарный результат в расчёт, когда будете определять последствия. Вы сами решаете, как это проявится в игре. Можно увеличить влияние успеха или провала. Например, «1» при провальной попытке вскрыть замок может сломать воровские инструменты, а «20» при проверке Интеллекта (Анализ) может дать дополнительную подсказку.

Исследование

В этом разделе приводятся советы по проведению исследований, в частности, по путешествиям, выслеживанию и видимости.

Использование карты

В какой бы окружающей среде ни действовали искатели приключений, вы можете с помощью карты отслеживать их продвижение и составлять заметки об их путешествии. В подземелье карта позволит описать ветвящиеся проходы, двери, залы, и прочие примечательные места, а также даёт игрокам возможность выбрать собственный путь. Карта дикой местности может показывать дороги, реки, рельеф и прочие достопримечательности, которые могут направить персонажей на правильный путь — или сбить их с него.

Представленная ниже таблица поможет отслеживать перемещение по картам с разным масштабом. В ней показано, какое расстояние на карте искатели приключений покроют за минуту, час или день. Таблица использует три темпа перемещения — медленный, нормальный и быстрый — описанные в *Книге игрока*. Персонажи, перемещающиеся с нормальным темпом, могут пройти 24 мили в день.

Темп перемещения по карте

Масштаб карты	Медленный темп	Нормальный темп	Быстрый темп
Подземелье (1 кл. = 10 фт.)	20 кл./мин	30 кл./мин.	40 кл./мин.
Город (1 кл. = 100 фт.)	2 кл./мин	3 кл./мин.	4 кл./мин.
Область (1 гекс = 1 миля)	2 гекса/ч, 18 гексов/день	3 гекса/ч, 24 гекса/день	4 гекса/ч, 30 гексов/день
Королевство (1 гекс = 6 миль)	1 гекс/3 ч, 3 гекса/день	1 гекс/2 ч, 4 гекса/день	1 гекс/1,5 ч, 5 гексов/день

Особый темп путешествия

Правила темпа перемещения из *Книги игрока* подразумевают, что группа путешественников идёт в темпе, на который не влияет скорость перемещения отдельных её участников. Разница в скорости ходьбы может быть важна во время сражения, а во время похода разница исчезает, так как путники изредка останавливаются, чтобы перевести дух, более быстрые поджидают медленных, а проворство одних уравновешивается выносливостью других.

Персонаж, скачущий на призрачном скакуне, парящий в воздухе на *ковре-самолёте*, или плывущий на паруснике или хитроумном изобретении гномов, работающем на пару, путешествует не с обычной скоростью, так как магия, двигатели или ветер не устают в отличие от существ, и в воздухе нет таких многочисленных препятствий как на земле. Если существо путешествует со скоростью полёта или со скоростью, дарованной магией, двигателем или силой стихии (такой как ветер или течение), превратите скорость в темп перемещения, используя следующие правила:

- За 1 минуту вы можете переместиться на количество футов, равное вашей скорости, умноженной на 10.
- За 1 час вы можете переместиться на количество миль, равное вашей скорости, делённой на 10.
- Для вычисления пройдённого за день расстояния умножьте расстояние, проходимое за час, на число часов в путешествии (обычно это 8 часов).
- Для быстрого темпа увеличьте пройдённое расстояние на одну треть.
- Для медленного темпа умножьте пройдённое расстояние на две третьих.

Например, персонаж под эффектом заклинания *хождение по ветру* получает скорость полёта 300 футов. За 1 минуту он может переместиться на 3000 футов в нормальном темпе, 4000 футов в быстром темпе или 2000 футов в медленном темпе. Этот персонаж может покрыть 20, 30 или 40 миль в час. Заклинание длится 8 часов, позволяя ему переместиться на 160, 240 или 320 миль в день.

Точно так же, заклинание *призрачный скакун* создаёт магического скакуна со скоростью 100 футов, и который не устаёт, в отличие от настоящей лошади. Персонаж на призрачном скакуне может покрыть 1000 футов за 1 минуту в нормальном темпе, 1333 футов в быстром темпе или 666 футов в медленном темпе. За 1 час этот персонаж может переместиться на 7, 10 или 13 миль.

Видимость на открытом пространстве

Путешествуя на открытом пространстве, персонажи видят примерно на 2 мили в любом направлении в ясный день, или вплоть до точки, где деревья, холмы или прочие помехи заслоняют обзор. Дождь обычно уменьшает максимальную видимость до 1 мили, а туман — до 100 или 300 футов.

В ясный день персонаж может видеть на 40 миль, если находится на вершине горы или высокого холма, или как минимум может посмотреть с высоты вниз.

Обнаружение других существ

Во время исследования персонажи могут встречать других существ. В таких ситуациях важно знать, кто кого заметил.

Внутри помещений то, заметит ли одна сторона другую, обычно зависит от конфигурации комнат и проходов. Зрение может быть ограничено источниками света. На открытом пространстве видимость осложняется местностью, погодой и временем дня. У существ больше шанс услышать друг друга, чем увидеть.

Если ни одна из сторон не ведёт себя скрытно, существа автоматически замечают друг друга, как только оказываются в пределах видимости или диапазона слышимости друг друга. В противном случае сравните результаты проверок Ловкости (Скрытность) скрывающейся группы с пассивными значениями Мудрости (Внимательность) другой группы, как объясняется в *Книге игрока*.

Выслеживание

Иногда искатели приключений идут по следам других существ — или же существа могут идти за искателями приключений! Для выслеживания одно или несколько существ должны преуспеть в проверке Мудрости (Выживание). Вы можете потребовать, чтобы следопыт совершил новую проверку при возникновении следующих обстоятельств:

- Выслеживание прерывается и продолжается уже после короткого или продолжительного отдыха.
- След пересекается препятствием, на котором не остаются следы, таким как река.
- Погодные условия или местность меняется так, что выслеживать становится труднее.

Сл проверки зависит от того, насколько хорошо видны следы прошедших существ. Если следы прекрасно видны, проверки не нужны. Например, для обнаружения следов армии, прошедшей по глинистой дороге, проверки не нужны. Найти следы на каменной скале гораздо сложнее, если только существо не оставляет за собой характерный след. Кроме того, со временем следы становятся ещё менее заметными. Если следа, по которому можно идти, вообще нет, вы можете заявить, что выслеживание невозможно.

Приведённая ниже таблица приводит примеры Сл, но вы можете устанавливать свои числа. Можете позволить совершить проверку с преимуществом, если следы оставляло не одно существо, или помехой, если потом по этому месту прошлись другие существа. При провале персонаж теряет след, но может попытаться вновь найти его, совершая тщательные поиски. Поиски утерянного следа занимают 10 минут в изолированных местах, таких как подземелье, или 1 час на открытой местности.

Сл выслеживания

Поверхность	Сл
Мягкая поверхность, такая как снег	10
Грязь или трава	15
Голый камень	20
За каждый прошедший день	+5
Существо оставило особый след, например, истекало кровью	−5

Социальное взаимодействие

Во время социального взаимодействия у искателей приключений обычно есть конкретная цель. Они хотят получить информацию, помощь, завоевать чьё-то доверие, избежать наказания или сражения, заключить договор или достичь другой цели. У существ, с которыми они взаимодействуют, тоже есть свои цели.

Некоторые Мастера проводят социальное взаимодействие как отыгрыш в свободной форме, когда кости практически не используются. Другие Мастера предпочитают определять исход совершением проверок Харизмы. Оба подхода прекрасно работают, и большая часть игр проходит где-то между этими двумя крайностями, учитывая как навыки игроков (отыгрыш и убедительность), так и навыки персонажей (отражаются проверками характеристиками).

Разрешение взаимодействия

В *Книге игрока* приводятся рекомендации по учёту в социальном взаимодействии отыгрыша и проверок характеристик (смотрите в главе 8). В данном же разделе приводится структурированный способ разрешения социального взаимодействия. Большая часть этой структуры не видна для игроков, и он не предназначена для полной замены отыгрыша.

1. Начальное отношение

Выберите начальное отношение существа, с которым взаимодействуют искатели приключений: дружелюбное, безразличное или враждебное.

Дружелюбное существо хочет помочь искателям приключений и желает, чтобы у них всё получилось. В задачах и действиях, в которых нет риска, не нужно прикладывать большие усилия и не нужны затраты, дружелюбное существо обычно помогает без вопросов. Если есть небольшой риск, может потребоваться проверка Харизмы, чтобы убедить дружелюбное существо помочь.

Безразличное существо может помочь отряду, а может и помешать, в зависимости от того, что оно посчитает более выгодным. Безразличие существа не всегда делает его замкнутым и незаинтересованным. Безразличное существо может быть вежливым и добродушным, угрюмым и раздражительным, или каким угодно ещё. Если искатели приключений пытаются убедить безразличное существо сделать что-нибудь, требуется успешная проверка Харизмы.

Враждебное существо противостоит искателям приключений и их целям, но не обязательно будет нападать при первой же встрече. Например, высокомерный дворянин может хотеть осадить группу искателей приключений, чтобы они не перетягивали на себя внимание короля, и он будет строить козни и интриги, не прибегая к угрозам и насилию. Искателям приключений нужно преуспеть в одной или нескольких сложных проверках Харизмы, чтобы убедить враждебное существо сделать что-нибудь для них. С другой стороны, враждебное существо может так плохо относиться к отряду, что никакая проверка Харизмы не изменит его настрой, и в этом случае все попытки переговоров будут автоматически провалены.

2. Переговоры

Отыграйте переговоры. Пусть искатели приключений выскажут свою точку зрения, подобрав слова, имеющие смысл для существа, с которым они взаимодействуют.

Изменение отношения. Отношение существа может меняться во время беседы. Если искатели приключений сделают или скажут правильные вещи (касающиеся идеалов, привязанностей или слабостей), они могут сделать враждебное существо временно безразличным, а безразличное существо временно дружелюбным. Точно так же бестактность, оскорбление или причинение вреда могут сделать дружелюбное существо временно безразличным, а безразличное существо — враждебным.

Изменят ли искатели приключений отношение существа, определяете вы. Вы же решаете, смогли ли искатели приключений сформулировать свои мысли так, чтобы повлиять на собеседника. Обычно отношение существа меняется не более чем на 1 шаг, будь эта перемена хоть временной, хоть постоянной.

Определение характеристик. Искатели приключений не всегда начинают социальное взаимодействие, полностью осознавая идеалы, привязанности и слабости собеседника. Если они хотят изменить отношение существа, используя эти характеристики, им для начала нужно определить, что важно для этого существа. Они могут попытаться догадаться, но так они рискуют наоборот, ухудшить отношение, если догадка будет неправильной.

После достаточно долгого для определения черт характера взаимодействия искатель приключений может совершить проверку Мудрости (Проницательность), чтобы узнать одну из социальных характеристик существа. Сл устанавливаете вы. Если результату не хватит до успеха 10 или больше единиц, характеристика может быть определена ошибочно. Например, если у старого мудреца слабость заключается в том, что он предвзято относится к необразованным, искатель приключений, совершивший очень плохую проверку, может подумать, что мудрецу нравится поучать тех, кто чего-то не знает.

Со временем искатели приключений могут узнать социальные характеристики существа из других источников, включая его друзей и союзников, писем и слухов. Заполучить такую информацию можно уже совершенно в других социальных взаимодействиях.

3. Проверка Харизмы

Когда искатели приключений дойдут до сути своей просьбы, требования или предложения — или если вы решите, что разговор окончен — попросите совершить проверку Харизмы. Персонаж, принимавший активное участие в разговоре, может совершить проверку. В зависимости от того, как искатели приключений проводили переговоры, к проверке может применяться навык Убеждение, Обман или Запугивание. Текущее отношение существа определяет Сл получения той или иной реакции, как показано в приведённой ниже таблице.

Реакции в переговорах

Сл	Реакция дружественного существа
0	Существо выполняет просьбу, если не нужно идти на риск и чем-то жертвовать.
10	Существо идёт на небольшой риск или жертвует чем-то незначительным.
20	Существо идёт на большой риск или жертвует чем-то значительным.

Сл	Реакция безразличного существа
0	Существо не помогает, но и вредить не будет.
10	Существо выполняет просьбу, если не нужно идти на риск и чем-то жертвовать.
20	Существо идёт на небольшой риск или жертвует чем-то незначительным.

Сл	Реакция враждебного существа
0	Существо противостоит действиям искателей приключений, и ради этого даже может пойти на риск.
10	Существо не помогает, но и вредить не будет.
20	Существо выполняет просьбу, если не нужно идти на риск и чем-то жертвовать.

Помощь в проверке. Другие персонажи, внёсшие значительный вклад в переговоры, могут помогать персонажу, совершающему проверку. Если помогающий персонаж говорит или делает что-то, что хорошо влияет на взаимодействие, персонаж, совершающий проверку Харизмы, может сделать её с преимуществом. Если другой персонаж нечаянно сказал или сделал что-то оскорбительное, проверка Харизмы совершается с помехой.

Многочисленные проверки. В некоторых ситуациях может потребоваться несколько проверок, особенно если искатели приключений обсуждают сразу несколько целей.

4. Повторить?

После совершения проверки Харизмы дальнейшие попытки оказания влияния на цель могут быть бесплодными, и даже могут разозлить собеседника, потенциально сдвигая отношение в сторону враждебного. Используйте здравый смысл. Например, если плут говорит что-то, что меняет отношение дворянина с безразличного на враждебное, другой персонаж может развеять враждебность хитрым отыгрышем и успешной проверкой Харизмы (Убеждение).

Отыгрыш

У некоторых Мастеров отыгрыш получается вполне естественно. Если вы не из их числа, не волнуйтесь. Ваша основная задача — интересно отыграть ПМ и чудовищ, чтобы удовольствие получили и вы, и ваши игроки. Вы не обязаны быть опытным актёром или комедиантом, чтобы отыграть трагедию или юмор. Важно лишь внимательно относиться к элементам сюжета и образам, вызывающим у игроков смех или сопереживание, и использовать эти элементы в отыгрыше.

Станьте персонажем

Представьте, как персонаж или чудовище, которого вы отыгрываете, реагирует на искателей приключений. Подумайте о том, что для него важно. У него есть идеалы, привязанности или слабости? Используя эти элементы, вы не только сделаете персонажа или чудовище более правдоподобным, но и усилите впечатление, что искатели приключений находятся в живом мире.

Вводите реакции и действия, приносящие неожиданные повороты. Например, старуха, чью семью убил злой волшебник, может относиться к волшебнику отряда с огромным подозрением.

Вне зависимости от того, кого вы отыгрываете, персонажа или чудовище, классический совет будет таким: показывайте, а не говорите. Например, вместо того, чтобы описывать ПМ как недалёкого и самовлюблённого, действуйте так, будто вы недалёкий и самовлюблённый. Он может отвечать на вопросы без раздумий, постоянно рассказывать истории о своей жизни и всегда встревать в чужие разговоры, чтобы обсуждали именно его.

Используйте голос

Вы будете много говорить на собраниях. Для драматического эффекта будьте готовы прокричать боевой крик или что-то доверительно шептать.

Кроме того, персонажи и чудовища с характерными голосами лучше запоминаются. Если у вас нет врождённого дара пародиста или актёра, берите речевые обороты из жизни, фильмов и телепередач. Пробуйте разные голоса знаменитостей, а потом используйте эти голоса для воплощения своих персонажей.

Экспериментируйте с речевыми оборотами. Например, официантка и городской судья наверняка будут разговаривать по-разному. Точно так же, крестьяне могут говорить косноязычно, а богачи высокомерно и вальяжно. Пусть пират говорит «Ар-р-р, салаги!» голосом Долговязого Джона Сильвера. Пусть разумные чудовища, не знающие Общего языка, мучаются, пытаясь подобрать нужные слова. Пусть пьяницы и чудовища неразборчиво бормочут, а людоящеры шипят.

При взаимодействии с несколькими ПМ искатели приключений должны оставаться в центре внимания. Пусть ПМ говорят с ними, а не друг с другом. При возможности, пусть говорит только один ПМ, но если говорить должны несколько, дайте им разные голоса, чтобы игроки понимали, кто есть кто.

Используйте лицо и руки

Показывайте эмоции своих персонажей выражением лица. Хмурьтесь, улыбайтесь, скальтесь, рычите, косите глаза — делайте всё, чтобы игроки запомнили персонажа или чудовище. Если дополните выражение лица необычным голосом, персонаж гарантированно получится запоминающимся.

Вы не обязаны вставать со стула, но можете использовать руки, чтобы воплощать ПМ. Дворянин может рубить воздух ладонью, говоря при этом монотонно и невозмутимо, а архимаг может выражать недовольство закатыванием глаз и массированием висков.

Вовлекайте игроков

Некоторым игрокам нравится отыгрывать роль и взаимодействовать больше, чем другим. Какими бы ни были вкусы ваших игроков, ваше реалистичное изображение ПМ и чудовищ вдохновит их тоже вкладываться в отыгрыш своих персонажей. Это сделает социальное взаимодействие шансом для всех глубже погрузиться в игру.

Для того чтобы во время собрания, на котором много времени уделено отыгрышу, всем было чем заняться, попробуйте воспользоваться описанными ниже подходами.

Используйте предпочтения игроков. Внутри игры существует деятельность, которая одним игрокам нравится больше, чем другим; об этом рассказано во введении к этой книге. Игроки, которые любят отыгрыш, наслаждаются взаимодействием, и они могут стать центром внимания. Они часто вдохновляют других игроков своим примером, но вы всё же убедитесь, что другие игроки тоже получают свою порцию удовольствия.

Игроки, которым нравится исследование и повествование, обычно согласны участвовать в отыгрыше, если он продвигает кампанию вперёд и открывает детали мира. Игроки, которым нравится решать задачи, нравится решать, как правильно ответить, чтобы изменить отношение ПМ. Игрокам-подстрекателям нравится провоцировать ПМ на ответную реакцию, так что их легко втянуть во взаимодействие, хотя это и не будет продуктивным.

Игроки, которым нравится оптимизировать персонажей и убивать чудовищ, нравится спорить, поэтому конфликт во взаимодействии может помочь этим игрокам начать отыгрыш. Однако лучше всего можно занять этих игроков, создавая боевые сцены, служащие продолжением взаимодействия (например, подкупленный визирь может послать за искателями приключений наёмных убийц).

Цели для конкретных персонажей. Создавайте ситуации, в которых персонажи, обычно не участвующие в социальном взаимодействии, могут поучаствовать. Возможно, им встретится член их семьи или связной, который будет говорить только с ними. ПМ определённой расы или класса может прислушиваться только к тем, с кем он чувствует некое родство. Создание атмосферы важности — отличный способ заинтересовать конкретных игроков, но не затмевайте при этом игроков, которые и так хорошо отыгрывают роль.

Если в беседе доминируют лишь несколько персонажей, берите периодически паузы и подключайте других. Вы можете это сделать от лица персонажа: «А что об этом думает твой неуклюжий друг? Говори, варвар! Что ты мне дашь в обмен на моё покровительство?». Или же просто спросите игрока, что делает его персонаж во время беседы. Первый вариант лучше для игроков, которые говорят от лица своих персонажей. Второй вариант лучше для игроков, которым нужен толчок для участия в ролевом действии.

Предметы

Если персонажам нужно разрубить верёвки, разбить окно или взломать гроб вампира, есть одно простое правило: при наличии времени и правильных инструментов персонажи могут уничтожить любой разрушаемый предмет. Используйте здравый смысл при определении того, может ли персонаж причинить урон предмету. Сможет ли воин прорубиться через каменную стену мечом? Нет, меч сломается раньше стены.

В дальнейшем, при описании правил, под «предметом» понимается неживой предмет, такой как окно, дверь, меч, книга, стол, стул или камень, а не здание или транспортное средство, состоящее из множества других предметов.

Характеристики предмета

Если время — важный фактор, можете назначить разрушаемому предмету Класс Доспеха и хиты. Можете дать ему иммунитеты, сопротивления и уязвимости к определённым видам урона.

Класс доспеха. Класс Доспеха предмета это мера того, насколько сложно причинить предмету урон, попав по нему (предмет ведь не может уклониться). В приведённой ниже таблице есть значения КД для разных материалов.

Класс Доспеха предмета

Материя	КД	Материя	КД
Бумага, верёвка, ткань	11	Железо, сталь	19
Кристалл, лёд, стекло	13	Мифрил	21
Дерево, кость	15	Адамантин	23
Камень	17		

Хиты. Хиты предмета определяют, сколько урона он выдержит, прежде чем потеряет целостность. У крепких предметов хитов больше, чем у хрупких. У больших предметов хитов обычно тоже больше, чем у маленьких, если только у крупных нет при этом хрупких уязвимых мест. В приведённой ниже таблице есть значения хитов для хрупких и крепких предметов разного размера.

Хиты предмета

Размер	Хрупкий	Крепкий
Крохотный (бутылка, замок)	2 (1к4)	5 (2к4)
Маленький (лютня, сундук)	3 (1к6)	10 (3к6)
Средний (бочка, люстра)	4 (1к8)	18 (4к8)
Большой (телега, окно 10×10 фт.)	5 (1к10)	27 (5к10)

Огромные и Громадные предметы. Обычное оружие практически бесполезно против Огромных и Громадных предметов, таких как статуи, каменные колонны и массивные валуны. С другой стороны, факел может сжечь Огромный гобелен, а заклинание *землетрясение* может превратить статую в груду булыжников. Если хотите, можете отслеживать хиты Огромных и Громадных предметов, а можете просто решить, сколько этот предмет выстоит против оружия или силы, разрушающей его. Если вы отслеживаете хиты предмета, разделите его на несколько секций Большого (или меньшего) размера, и отслеживайте хиты каждой секции отдельно. Уничтожение лишь одной секции может уничтожить весь объект. Например, Громадная статуя человека может упасть, если хиты её Больших ног уменьшатся до 0.

Предметы и виды урона. Предметы обладают иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Вы можете решить, что некоторые виды урона будут эффективнее других. Например, дробящий урон прекрасно подходит для крушения предметов, но им не выйдет перерезать верёвку или кожу. Бумажные и тканевые предметы могут быть уязвимы к урону огнём и электричеством. Кирка может колоть камень, но не сможет срубить дерево. Как всегда, используйте здравый смысл.

Порог урона. У больших предметов, таких как стены замка, может быть дополнительная стойкость, представленная в виде порога урона. Предмет с порогом урона обладает иммунитетом ко всем видам урона, если только это не урон от единичной атаки или эффекта, размером не меньше порога урона, в случае чего урон причиняется в полной мере. Весь урон, что не достигает порога урона предмета, считается незначительным, и не уменьшает хиты предмета.

Сражение

Этот раздел основан на правилах сражения из *Книги игрока* и предлагает подсказки по ведению игры во время сражения.

Отслеживание инициативы

Вы можете использовать разные методы отслеживания того, кто за кем действует в сражении.

Скрытый список

Многие Мастера отслеживают инициативу списком, невидимым для игроков; обычно на бумаге за ширмой или в таблице на компьютере. Этот метод позволит вам отслеживать участников сражения, которые пока не появились на поле боя, и в этом же списке вы можете отслеживать текущие хиты чудовищ, а также вести полезные заметки.

Недостатком этого метода является то, что вам придётся постоянно напоминать игрокам, чей ход будет следующим.

Видимый список

Вы можете отслеживать инициативу на стенде, чтобы её было видно всем. После того как игроки скажут свои значения инициативы, запишите их в порядке убывания, оставляя пространство после каждого имени. Инициативу чудовищ или запишите сразу же или добавляйте в момент начала их первого хода.

Эту идею можно развить дальше, используя магниты с именами персонажей и чудовищ на них или на карточках, которые эти магниты будут держать.

Видимый список позволит всем видеть порядок ходов. Игроки будут знать, что приближается их ход, и они могут заранее планировать свои действия. Видимый список также показывает, когда именно будут ходить чудовища.

В качестве альтернативы можете назначить одного игрока ответственным за отслеживание инициативы, либо на стенде, либо на бумаге, но так, чтобы список видели все игроки. Этот метод уменьшит число элементов, которое необходимо отслеживать вам.

Карточки

При таком подходе у каждого персонажа, а также у каждой группы идентичных чудовищ есть своя карточка. Когда игрок сообщает свою инициативу, запишите её на карточке его персонажа. Сделайте то же самое для чудовищ. Затем отсортируйте карточки в порядке уменьшения инициативы и берите карты сверху, складывая тех, что совершили ход, вниз стопки. Назвав того, чей ход наступает, назовите и следующего, чтобы он мог приготовить свой ход. После того как все персонажи и чудовища совершат свои ходы, колода вернётся в исходное состояние.

Вначале игроки не будут знать порядок ходов, а также моменты, в которых в сражение будут вступать чудовища.

Отслеживание хитов чудовищ

Во время боевой сцены вам нужно отслеживать, сколько урона получило каждое из чудовищ. Большинство Мастеров отслеживает полученный урон тайком, чтобы игроки не знали, сколько хитов осталось у врагов. Вы сами решаете, вести ли записи тайком. Самое главное здесь отслеживать хиты каждого чудовища отдельно от других.

Отследить урон, полученный одним-двумя чудовищами легко, но для больших групп чудовищ пригодится система. Если вы не используете миниатюры или другой реквизит, нужно дать чудовищам характерные отличия. Опишите их как «огр с жутким шрамом» и «огр в рогатом шлеме», и вы с игроками всегда сможете отличить одного от другого. Представьте, например, что вы ведёте сцену с тремя ограми, у каждого из которых по 59 хитов. После того, как инициатива определена, выпишите хиты каждого огра с указанием заметок (или их именами, если хотите), чтобы отличать одного от другого:

Крэг (огр со шрамом): 59
Тод (огр в шлеме): 59
Мур (огр, воняющий дерьмом): 59

Если вы используете миниатюры, проще всего дать каждому чудовищу свою уникальную фигурку. Если миниатюры все одинаковые, можете пометить их наклейками разного цвета или наклейками с буквами или цифрами.

Например, в боевой сцене с тремя ограми у вас может быть три одинаковые миниатюры огров с наклейками А, Б и В, соответственно. Для отслеживания их хитов выпишите их, и уменьшайте хиты по мере получения урона. Через несколько раундов сражения ваши заметки могут выглядеть примерно так:

Огр А: ~~59~~ ~~53~~ ~~45~~ ~~24~~ ~~14~~ ~~9~~ мёртв
Огр Б: ~~59~~ ~~31~~ 30
Огр В: 59

Игроки часто спрашивают, насколько ранены чудовища. Вы не обязаны сообщать точное количество оставшихся хитов, но у чудовища, у которого хитов меньше половины от максимума, могут быть видимые раны и все признаки усталости. Можете описать такое чудовище как окровавленное, тогда у игроков появится ощущение, что они сражаются со стойким противником, и они смогут правильно распорядиться самыми сильными заклинаниями и умениями.

Использование и отслеживание состояний

Разнообразные правила и умения чётко дают понять, какое состояние накладывается на существо. Вы можете также накладывать состояния импровизированно. В этом нет ничего сложного. Например, если персонаж спит, он явно лишён сознания, поэтому вы можете считать, что он сейчас бессознательный. А если персонаж упал и растянулся на земле? Он теперь сбит с ног.

Отслеживать состояния может быть труднее. Для чудовищ состояния проще всего отслеживать на боевых карточках или там, где вы отслеживаете их инициативу. Игроки сами должны помнить состояния, действующие на их персонажей. Игроки могут умышленно или непреднамеренно забывать негативные состояния, поэтому их тоже можно отмечать на боевых карточках или стенде.

Вы можете также заготовить стопку карт с описанием состояний. Выдавайте эти карты игрокам, когда состояние вступает в силу. Если у игрока на листе будет лежать ярко-розовая карточка, он уже не забудет, что его персонаж очарован или испуган.

Чудовища и критические попадания

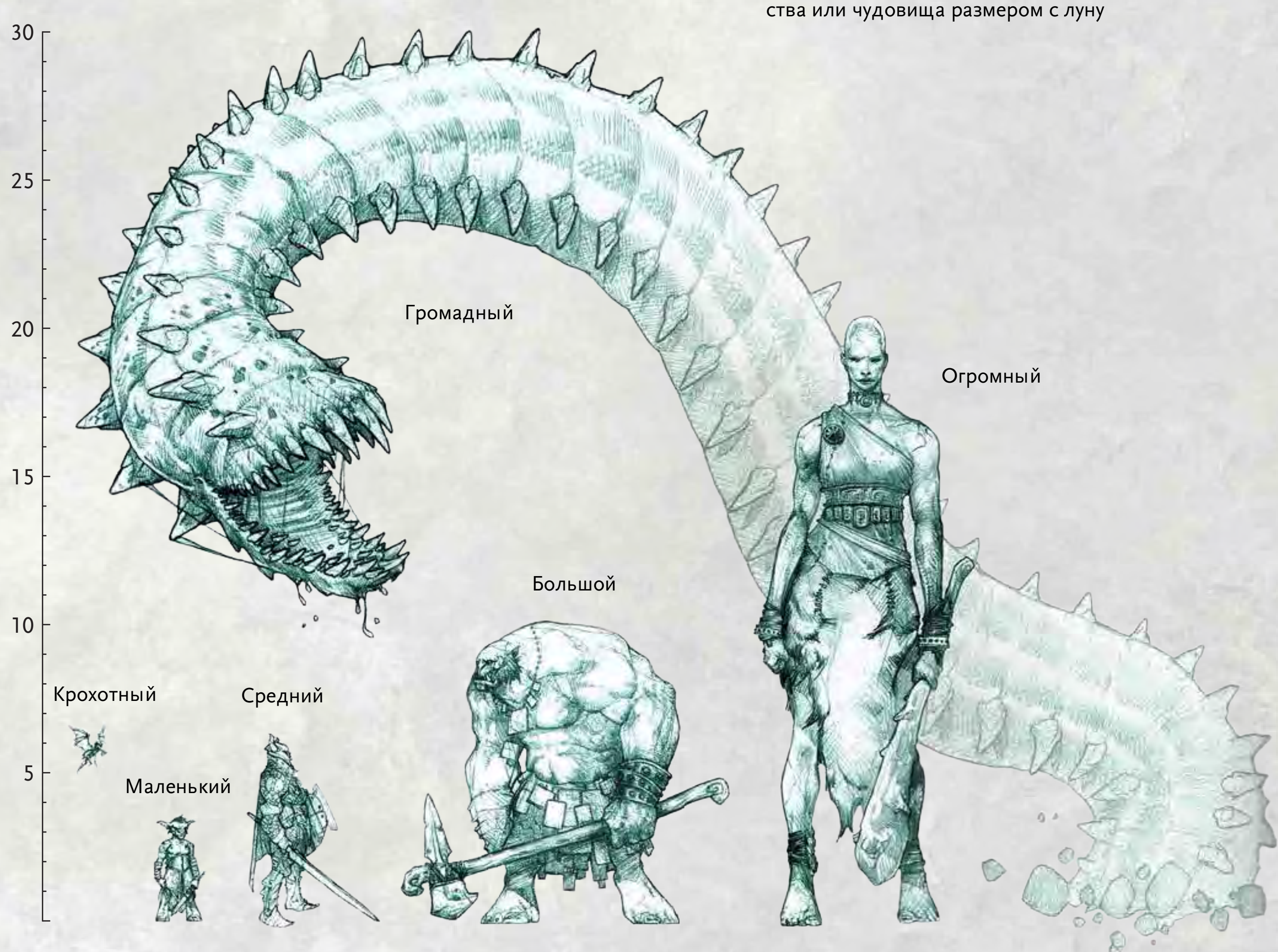
Чудовища используют те же самые правила критических попаданий, что и персонажи игроков. Если вы используете средние значения урона, не определяя их каждый раз броском костей, вы можете задаться вопросом, как быть в таком случае. Если чудовище совершило критическое попадание, бросьте все кости урона, связанные с этим попаданием, и добавьте их к среднему урону. Например, если обычно гоблин причиняет при попадании рубящий урон 5 (1к6 + 2), при критическом попадании он причинит рубящий урон 5 + 1к6.

Импровизированный урон

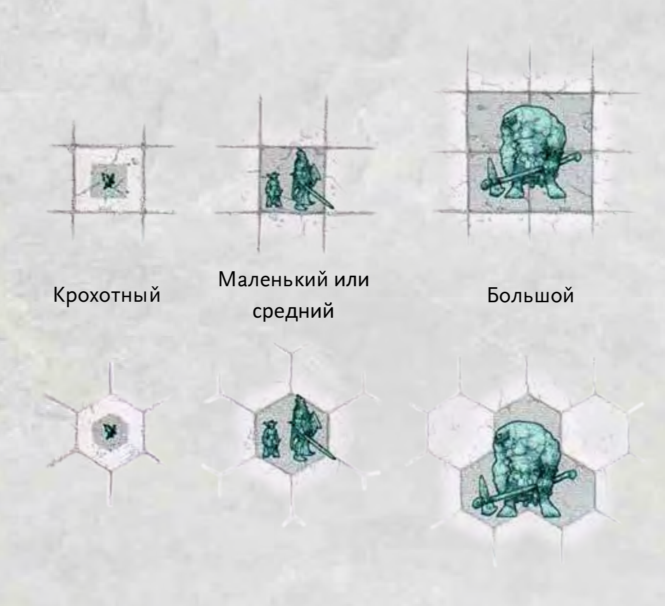
Обычно у чудовищ и эффектов чётко прописано, какой урон они причиняют. Однако в некоторых ситуациях вам нужно будет определить урон на лету. В таблице ниже приводятся некоторые рекомендации.

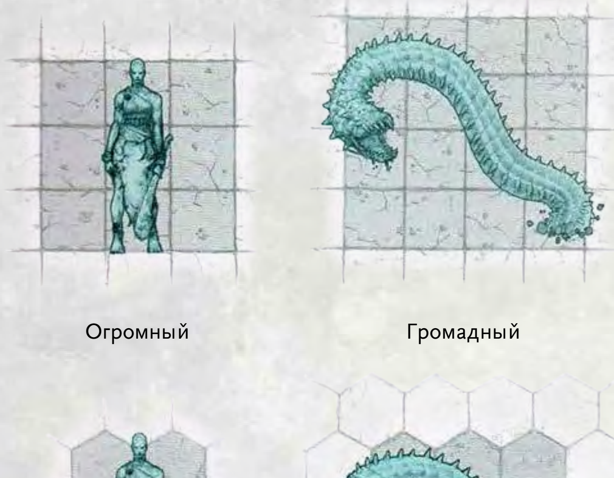
Импровизированный урон

Кости	Примеры
1к10	Ожог от углей, падение книжной полки, укол отравленной иглы
2к10	Удар молнии, падение в костёр
4к10	Удар валунами в рушащемся туннеле, падение в чан с кислотой
10к10	Стискивание сжимающимися стенами, попадание вращающимся клинком, хождение по раскалённой лаве
18к10	Полное погружение в лаву, падение летающей крепости
24к10	Попадание в огненный вихрь на Стихийном Плане Огня, стискивание челюстей богоподобного существа или чудовища размером с луну

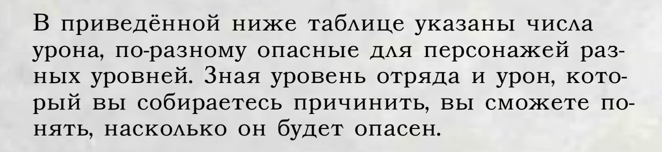


Размер существ на клетках и гексах





Крохотный | Маленький или средний | Большой | Огромный | Громадный



В приведённой ниже таблице указаны числа урона, по-разному опасные для персонажей разных уровней. Зная уровень отряда и урон, который вы собираетесь причинить, вы сможете понять, насколько он будет опасен.

Опасность урона в зависимости от уровня

Уровень персонажа	Неудобство	Опасность	Смертельная опасность
1–4	1к10	2к10	4к10
5–10	2к10	4к10	10к10
11–16	4к10	10к10	18к10
17–20	10к10	18к10	24к10

Урон, способный вызвать **неудобство**, редко угрожает смертью персонажам указанного уровня, но ослабленные персонажи могут всё же умереть, получив такой урон.

Опасный урон является значительной угрозой ослабленным персонажам и может убить персонажа указанного уровня, если он уже потерял часть хитов.

Смертельно опасный урон может легко опустить хиты персонажа указанного уровня до 0. Такой урон может убить даже сильного персонажа, если он уже ранен.

Оценка области воздействия

Многие заклинания и умения создают области воздействия, такие как конусы и сферы. Если вы не используете миниатюры и прочий реквизит, может быть сложно определить, кто попал в область воздействия, а кто — нет. В такой ситуации проще всего прислушаться к внутреннему голосу и принять решение.

Если вам нужны чёткие инструкции, попробуйте воспользоваться приведённой ниже таблицей. Для этого представьте, какие участники сражения возле кого находятся, и пусть таблица покажет, сколько существ попало в область воздействия. Увеличивайте или уменьшайте это число в зависимости от скученности толпы. Вы можете бросить 1к3, чтобы определить, на сколько уменьшить или увеличить количество целей.

Цели в области воздействия

Область	Число целей
Конус	Размер ÷ 10 (округляя в большую сторону)
Куб или квадрат	Размер ÷ 5 (округляя в большую сторону)
Линия	Длина ÷ 30 (округляя в большую сторону)
Сфера или круг	Радиус ÷ 5 (округляя в большую сторону)
Цилиндр	Радиус ÷ 5 (округляя в большую сторону)

Например, если волшебник направляет *огненные ладони* (15-футовый конус) на группу орков, вы с помощью таблицы можете сказать, что целями стали два орка (15 делится на 10 и округляется до 2). Чародей может направить *молнию* (100-футовую линию) на огров и гоблинов, а вы с помощью таблицы скажете, что целями стали четыре чудовища (100 делится на 30 и округляется до 4).

Этот приём направлен на упрощение, а не на достоверность. Если вам хочется больше тактической составляющей, используйте миниатюры.

Управление толпами

Если в сражении участвует очень много чудовищ, оно может затянуться. Если бойцов очень много, вы можете ускорить игру, отказавшись от бросков атаки в пользу примерного числа попаданий, необходимого большой группе чудовищ для воздействия на цель.

Вместо совершения бросков атаки определите, какое минимальное число должно выпасть на к20, чтобы существо попало по цели, вычтя его бонус атаки из КД цели. К этому значению вы ещё будете периодически возвращаться, поэтому лучше сразу запишите его.

Посмотрите на первую колонку приведённой ниже таблицы. В колонке напротив вы увидите, сколько существ должно быть, чтобы одно из них попало. Если такое количество существ набирается, их совместные усилия приводят к тому, что один из них попадает по цели.

Например, восемь орков окружили воина. Их бонус атаки равен +5, а КД воина равен 19. Оркам нужно 14 или выше, чтобы попасть по воину. Согласно таблице, за каждые три орка, один из них будет попадать. Орков достаточно для составления двух групп по три орка. Оставшиеся два орка не будут попадать по воину.

Если атакующие существа причиняют разное число урона, считайте, что попали существа, причиняющие больше урона. Если у попавшего существа есть несколько атак с одним и тем же бонусом атаки, считается, что оно попало по одному разу каждой такой атакой. Если у атак существа разные бонусы атаки, каждую атаку отслеживайте отдельно.

Эта система совершения атак игнорирует критические попадания, но зато уменьшает число бросков костей. Как только число участников сражения уменьшится до приемлемых размеров, вернитесь к индивидуальным броскам костей, чтобы избежать ситуации, когда одна из сторон просто не сможет попадать по другой.

Атака толпы

Требуемый результат к20	Требуемое число атакующих для попадания одного
1–5	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20	20

Использование миниатюр

В сражении игроки часто полагаются на ваше описание, чтобы представить, как расположены их персонажи относительно окружения и врагов. Однако сложные сражения проще провести с наглядными пособиями, и чаще всего используются миниатюры и разделённое на ячейки поле боя. Если вам нравится конструировать ландшафт, постройте трёхмерное подземелье или нарисуйте карты на больших ламинированных листах, а также попробуйте использовать миниатюры.

В *Книге игрока* приводятся простые правила по изображению сражений с помощью миниатюр на поле боя. Данный раздел расширяет те материалы.

Тактические карты

Вы можете нарисовать тактическую карту стираемыми разноцветными маркерами на ламинированном поле с клетками в 1 дюйм, на большом листе бумаги или другой плоской поверхности. Можете также использовать готовые карты большого размера, карты, сложенные из картонных заготовок, или местность, слепленную из пластилина.

Чаще всего для тактических карт используются 5-футовые клетки, и такие карты легко найти или создать самому. Более того, можете обойтись вообще без клеток, а мерять расстояние рулеткой, линейкой или заготовками проволоки определённой длины. Альтернативный вариант — покрыть местность 1-дюймовыми шестиугольниками (также называемыми гексами), которые объединяют простоту подсчёта расстояния квадратных клеток с более гибкими перемещениями при отсутствии клеток. Однако на карте с гексами сложно размещать прямые стены коридоров и прямые углы.

Размер существ на клетках и гексах

От размера существа зависит то, какое пространства оно будет занимать в клетках или гексах, как показано в приведённой ниже таблице. Если миниатюра, которой вы изображаете чудовище, занимает иное пространство, в этом нет ничего страшного, но считайте, что для всех правил существо занимает то количество клеток, которое должно занимать. Например, вы можете миниатюрой с Большим основанием изобразить Огромного великана. На поле боя он будет занимать меньше места, но для всех правил, например, для попыток захвата, он всё равно будет считаться Огромным.

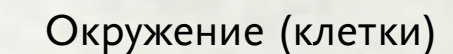
Размер существ и занимаемое пространство

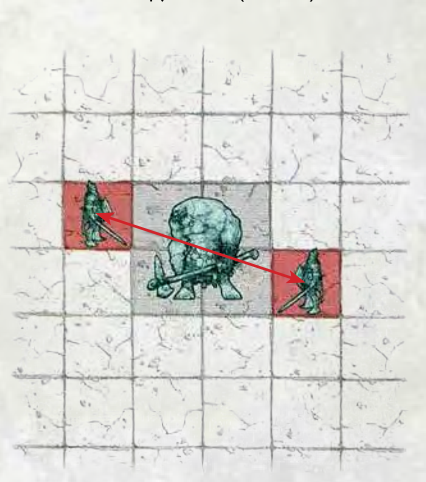
Размер	Пространство: Клетки	Пространство: Гексы
Крохотный	4 в одной клетке	4 в гексе
Маленький	1 клетка	1 гекс
Средний	1 клетка	1 гекс
Большой	4 клетки (2 × 2)	3 гекса
Огромный	9 клеток (3 × 3)	7 гексов
Громадный	16 клеток (4 × 4) или больше	12 гексов или больше

Область воздействия

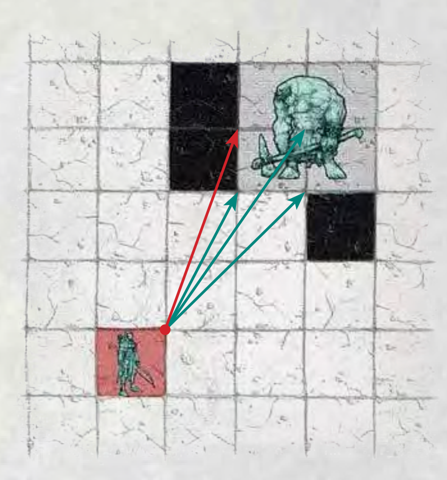
Область воздействия заклинания или умения можно конвертировать в клетки или гексы, чтобы определить, сколько потенциальных жертв присутствует в области.

Возьмите за исходную точку пересечение клеток или гексов, затем следуйте обычным правилам. Если область воздействия круглая и занимает как минимум половину клетки, она действует на эту клетку.

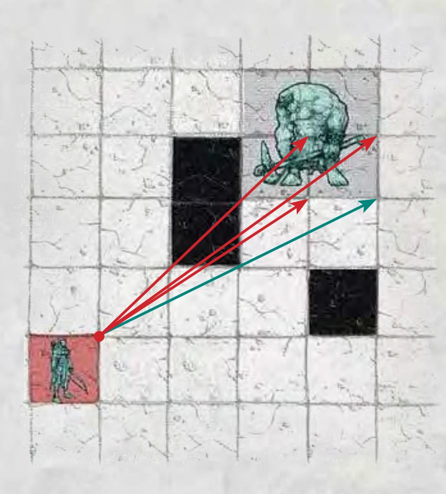

Окружение (клетки)



Укрытие на половину (клетки)



Укрытие на три четверти (клетки)



Линия обзора

Для того чтобы точно определить, есть ли линия обзора между двумя пространствами, выберите угол одного пространства и проведите воображаемую линию от этого угла до всех частей другого пространства. Если как минимум одна такая линия не блокируется предметом или эффектом, блокирующим обзор, таким как каменная стена, толстый занавес или густой туман, и даже не касается его, то линия обзора есть.

Укрытие

Для того чтобы определить, есть ли у цели укрытие от атаки или другого эффекта на поле боя, выберите угол пространства атакующего или исходную точку области воздействия. После этого проведите воображаемые линии от этого угла до всех углов одной любой клетки, занимаемой целью. Если одна или две линии блокируются препятствием (включая других существ), у цели есть укрытие на половину. Если три или четыре таких линии заблокированы, но атака всё равно может достичь цели (например, если цель стоит сразу за бойницей), у цели есть укрытие на три четверти.

При использовании гексов процедура та же самая, и линии рисуются между углами шестиугольников. У цели есть укрытие на половину, если препятствие блокирует вплоть до трёх линий, и укрытие на три четверти, если перекрыты четыре и более линии, но атака всё равно может достичь цели.

Опциональное правило: Окружение

Если вы регулярно используете миниатюры, окружение даёт участникам сражения простой способ совершать броски атаки с преимуществом по общему врагу.

Существо не может окружать врага, если не видит его. Существо также не участвует в окружении, если оно недееспособно. Существо Большого или ещё большего размера окружает, если как минимум одна клетка или гекс его пространства участвуют в окружении.

Окружение на клетках. Если существо и как минимум один его союзник смежны с врагом и находятся на противоположных сторонах или углах пространства врага, они окружают этого врага, и каждый из них совершает броски рукопашной атаки по этому врагу с преимуществом.

Если сомневаетесь в том, окружают ли два существа врага на поле, проведите воображаемую линию между центрами пространств существ. Если эта линия пересекает противоположные стороны или углы пространства врага, этот враг окружён.

Окружение на гексах. Если существо и как минимум один его союзник смежны с врагом и находятся на противоположных сторонах пространства врага, они окружают этого врага, и каждый из них совершает броски рукопашной атаки по этому врагу с преимуществом. При использовании гексов посчитайте расстояние вокруг врага между существом и помогающим окружать союзником. При окружении существа Среднего и меньших размеров союзники окружают, если между ними есть 2 гекса. При окружении Большого существа союзники окружают, если между ними есть 4 гекса. При окружении Огромного существа между ними должно быть 5 гексов. Против Громадного существа между ними должно быть как минимум 6 гексов.

Опциональное правило: Диагонали

В *Книге игрока* приводится простой метод учёта перемещения и измерения расстояния на поле боя: считайте все клетки за 5 футов, даже если перемещаетесь по диагонали. Так будет проще играть, но ломаются законы геометрии и появляются неточности на больших расстояниях. Это опциональное правило увеличивает реализм, но в сражении придётся вести больше подсчётов.

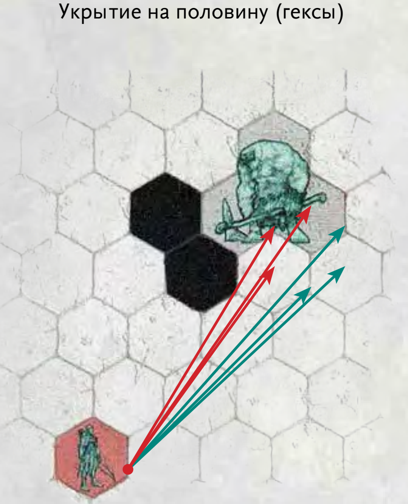
При подсчёте расстояния или перемещении по диагонали на поле боя первая диагональная клетка считается за 5 футов, но вторая диагональная клетка считается за 10 футов. Эта схема «5 футов, потом 10 футов» повторяется и в дальнейшем, даже если между диагональными перемещениями вы какое-то расстояние перемещаетесь ровно по горизонтали или диагонали. Например, персонаж может переместиться на одну клетку по диагонали (5 футов), потом прямо на три клетки (15 футов), а потом снова по диагонали (10 футов) получая в итоге 30 футов перемещения.

Опциональное правило: Направление взгляда

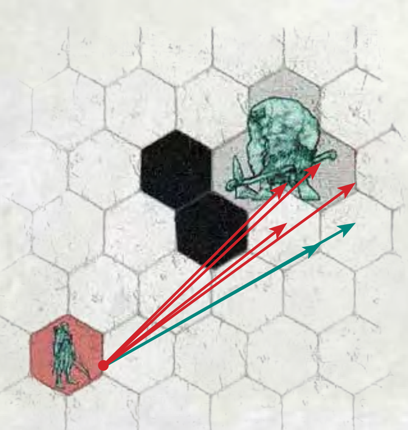
Если вы хотите достоверно знать, в какую сторону направлено существо, попробуйте использовать это опциональное правило.

Окружение (гексы)

Укрытие на половину (гексы)



Укрытие на три четверти (гексы)



Каждый раз, когда существо заканчивает перемещение, оно может изменить своё направление. У каждого существа есть передний сектор (направление, в котором оно смотрит), левый и правый боковые секторы, и задний сектор. Существо также может изменить направление реакцией, когда перемещается другое существо.

Существо может нормально нацеливаться только на существ, находящихся в переднем или боковых секторах. Оно ничего не видит в заднем секторе. Это означает, что тот, кто атакует, находясь в заднем секторе существа, совершает бросок атаки с преимуществом.

Щит даёт бонус к КД только от атак из переднего сектора и того бокового сектора, в котором находится щит. Например, воин со щитом в левой руке использует его только против атак из переднего и левого секторов.

Вы можете решить, что не у всех существ есть все виды секторов. Например, у аморфного золотистого студня все секторы могут быть передними, а у гидры могут быть три передних сектора и один задний.

При использовании клеток выберите одну сторону существа в качестве направления, в котором оно смотрит. Нарисуйте диагональные линии наружу из обоих углов этой стороны, чтобы определить клетки переднего сектора. Противоположная сторона его пространства точно также формирует задний сектор. Оставшееся пространство будет боковыми секторами.

При использовании гексов определение переднего, заднего и боковых секторов происходит сложнее. Выберите одну сторону пространства существа и создайте исходящую оттуда клиновидную область переднего сектора, а на противоположной стороне его пространства создайте задний сектор. Оставшееся пространство будет боковыми секторами.

Клетки и гексы могут принадлежать сразу двум секторам, в зависимости от того, как вы провели линии из пространства существа. Если в секторе находится больше половины клетки или гекса, клетка или гекс принадлежит этому сектору. Если клетка или гекс поделены ровно пополам, используйте следующее правило: если половина принадлежит переднему сектору, вся клетка или гекс принадлежат ему. Если половинка принадлежит и боковому и заднему сектору, то вся клетка или гекс принадлежит боковому сектору.

Очерёдность реакции

Обычно участники сражения совершают реакцией провоцированные атаки и действие Подготовка. Разнообразные заклинания и умения дают существу дополнительные варианты использования реакции, и иногда трудно правильно оценить очерёдность реакций. В первую очередь смотрите на описание реакции. Например, в описании провоцированной атаки и заклинания *щит* чётко указано, что они прерывают действие, которое вызвало их срабатывание. Если в описании реакции ничего не сказано про очерёдность, или оно размыто, реакция произойдёт после того, как закончится вызвавшее её срабатывание условие, как в случае действия Подготовка.

Комбинирование эффектов

На существо могут действовать сразу несколько игровых эффектов. Однако, если у двух и более игровых эффектов одно и то же название, то применяется только самый мощный из них, хотя отслеживается длительность каждого из них. Например, если цель воспламенилась от особенности огненного элементаля Огненное тело, то получаемый ей продолжительный урон огнём не увеличивается, если эта цель станет жертвой этой особенности ещё раз. Игровыми эффектами считаются заклинания, классовые умения, черты, расовые особенности, умения чудовищ и магические предметы. Смотрите также соответствующее правило в разделе «Объединение магических эффектов» 10 главы *Книги игрока*.

Погони

Строгое следование правилам перемещения может превратить захватывающую погоню в унылое и предсказуемое занятие. Более быстрые существа всегда ловят более медленных, а существа с одинаковой скоростью не смогут сократить расстояние между друг другом. Представленный ниже набор правил может сделать погоню более захватывающей, вводя элемент случайности.

Начало погони

Для погони требуется преследуемый и как минимум один преследователь. Все участники, отсутствующие пока в порядке инициативы, должны совершить проверку инициативы. Так же как в сражении, все участники погони могут в свой ход переместиться и совершить одно действие. Погоня оканчивается, когда одна из сторон сдаётся или если преследуемый сбегает.

Когда погоня начинается, определите начальное расстояние между преследуемым и преследователями. Отслеживайте расстояние между ними, и назначьте ближайшего к жертве преследователя головным. В каждом раунде может быть свой головной преследователь.

Проведение погони

Участники погони будут испытывать желание в каждом раунде совершать действие Рывок. Преследователь, остановившийся, чтобы наложить заклинание или совершить атаку, рискует упустить жертву, а решившаяся на это жертва рискует попасться в руки преследователям.

Рывки

Во время погони участники могут без риска совершить действие Рывок не чаще чем (3 + их модификатор Телосложения) раза. Каждое действие Рывок, совершённое в погоне сверх нормы, требует, чтобы существо в конце своего хода преуспело в проверке Телосложения со Сл 10, иначе оно получит одну степень истощения.

Участник покидает погоню, если получает истощение 5 степени, так как его скорость становится равной 0. Существо может избавиться от всех степеней истощения, полученных во время погони, окончив короткий или продолжительный отдых.

Заклинания и атаки

Участник погони может совершать атаки и накладывать заклинания на других существ, находящихся в пределах дистанции. При этом используются обычные правила по укрытию, местности и прочие правила.

Обычно участники погони не могут совершать провоцированные атаки друг по другу, так как считается, что все они одновременно перемещаются в одном и том же направлении.

Однако участники погони всё равно могут быть целями провоцированных атак существ, не участвующих в погоне. Например, искатели приключений, бегущие за вором мимо банды головорезов в аллее, могут спровоцировать атаки.

Завершение погони

Погоня завершается, если одна из сторон покидает её, если преследуемый сбегает, или если преследователь догоняет жертву.

Если ни одна из сторон не покинула погоню, жертва в конце каждого раунда совершает проверку Ловкости (Скрытность), после того как все участники погони совершили свои ходы. Результат сравнивается с пассивным значением Мудрости (Внимательность) преследователей. Если жертвами являются сразу несколько существ, проверку совершают все они.

Если жертва никогда не покидала линию обзора головного преследователя, проверка автоматически проваливается. В противном случае, если результат проверки жертвы превышает максимальное пассивное значение, добыча сбегает. Если нет, то погоня продолжается ещё один раунд.

Жертва совершает проверку с помехой или преимуществом, в зависимости от преобладающих обстоятельств, показанных в приведённой ниже таблице. Если разные обстоятельства дают одновременно и преимущество и помеху, то, как обычно, не будет ни того, ни другого.

Обстоятельства побега

Обстоятельство	Проверка совершается с...
У жертвы есть много мест, где спрятаться	преимуществом
Жертва находится в очень людном или шумном месте	преимуществом
У жертвы мало мест, где спрятаться	помехой
Жертва находится в малолюдном или тихом месте	помехой
Головной преследователь — следопыт, владеющий навыком Выживание	помехой

На ваше усмотрение, попытке сбежать жертвы могут мешать или помогать и другие обстоятельства. Например, жертва, на которую наложено заклинание *огонь фей*, может совершать проверки Скрытности с помехой, так как её легко заметить.

Побег не обязательно означает, что жертва оторвалась от преследователей. Например, в городском окружении побег может означать, что жертва смешалась с толпой или скрылась за углом, не оставив после себя никаких следов.

Осложнения погони

Во время погони могут происходить неожиданные осложнения, которые делают преследование более захватывающим. В приведённых ниже таблицах для города и дикой местности есть несколько примеров.

Осложнения происходят случайным образом. Каждый участник погони бросает к20 в конце своего хода. Посмотрите в соответствующей таблице, произошло ли осложнение. Если произошло, то оно действует на следующего участника погони в порядке инициативы, а не на того, кто кинул кость. Участник, бросавший кость, или тот, кому выпало осложнение, может потратить вдохновение, чтобы устранить осложнение.

Персонажи могут создавать свои собственные осложнения, чтобы оторваться от преследователей (например, накладывать заклинание *паутина* на узкий коридор). Обыграйте эти препятствия так, как посчитаете нужным.

Осложнения погонь в городе

к20	Осложнение
1	Ваш путь преграждает большое препятствие, такое как лошадь или телега. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 15, чтобы обогнуть препятствие. При провале препятствие считается за 10 футов труднопроходимой местности.
2	Ваш путь преграждает толпа. Совершите проверку Силы (Атлетика) или проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10 (на свой выбор), чтобы пробраться через толпу без задержек. При провале толпа считается за 10 футов труднопроходимой местности.
3	Ваш путь преграждает большое грязное окно или подобное препятствие. Совершите спасбросок Силы со Сл 10, чтобы пробиться сквозь препятствие и продолжить бег. При провале вы отскакиваете от препятствия и падаете ничком.
4	На вашем пути возникает лабиринт из бочек, ящиков или подобных препятствий. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) или Интеллекта со Сл 10 (на свой выбор), чтобы сориентироваться. При провале лабиринт считается за 10 футов труднопроходимой местности.
5	Пол под вашими ногами скользкий после дождя, пролитого масла или другой жидкости. Совершите спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы падаете ничком.
6	Вы натолкнулись на свору собак, дерущихся за еду. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы прорваться через стаю. При провале вы получаете колющий урон 1к4 от укусов, и собаки считаются за 5 футов труднопроходимой местности.
7	Вы ворвались в драку. Совершите проверку Силы (Атлетика), Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Запугивание) со Сл 15 (на свой выбор), чтобы прорваться мимо драчунов. При провале вы получаете дробящий урон 2к4, а драчуны считаются за 10 футов труднопроходимой местности.
8	Ваш путь преграждает нищий. Совершите проверку Силы (Атлетика), Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Запугивание) со Сл 10 (на свой выбор), чтобы прорваться мимо нищего. Вы автоматически преуспеете, если бросите ему монетку. При провале нищий считается за 5 футов труднопроходимой местности.
9	Бдительный **страж** (смотрите характеристики в *Бестиарии*) ошибочно принимает вас за кого-то другого. Если вы в свой ход переместитесь на 20 футов или больше, страж совершает по вам провоцированную атаку копьём (+3 к попаданию; колющий урон 1к6 + 1 при попадании).
10	Вам нужно резко свернуть в сторону, чтобы не столкнуться с препятствием. Совершите спасбросок Ловкости со Сл 10, чтобы выполнить манёвр. При провале вы ударяетесь обо что-то твёрдое и получаете дробящий урон 1к4.
11–20	Без осложнений.

Осложнения погонь в дикой местности

к20	Осложнение
1	Вам предстоит продраться сквозь густые кусты. Совершите проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 10 (на свой выбор), чтобы пробраться через кусты. При провале куст считается за 5 футов труднопроходимой местности.
2	Перед вами участок неровной земли. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы проложить свой путь. При провале земля считается за 10 футов труднопроходимой местности.
3	Вы пробегаете сквозь **рой насекомых** (смотрите характеристики в *Бестиарии*, и Мастер выбирает насекомых, которые будут уместны). Рой совершает по вам провоцированную атаку (+3 к попаданию; колющий урон 4к4 при попадании).
4	Ваш путь преграждает ручей, ущелье или каменный пласт. Совершите проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 10 (на свой выбор), чтобы пересечь это место. При провале препятствие считается за 10 футов труднопроходимой местности.
5	Совершите спасбросок Телосложения со Сл 10. При провале вы до конца своего хода ослеплены песком, грязью, пеплом, снегом или пыльцой. Пока вы ослеплены этим эффектом, ваша скорость уменьшена вдвое.
6	Перед вами внезапно оказывается яма. Совершите спасбросок со Сл 10, чтобы обогнуть её. При провале вы падаете на 1к4 × 5 футов, получая дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов падения, как обычно, и падаете ничком.
7	Вы попадаете в охотничий силок. Совершите спасбросок Ловкости со Сл 15, чтобы избежать его. При провале вы пойманы в сеть и опутаны. Смотрите в 5 главе *Книги игрока* правила по высвобождению из сети.
8	Вы вызвали панику у группы животных. Совершите спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы сбиваетесь с ног и получаете дробящий урон 1к4 и колющий урон 1к4.
9	Ваш путь проходит мимо участка, заросшего бритвенной лозой. Совершите спасбросок Ловкости со Сл 15 или используйте 10 футов перемещения (на свой выбор), чтобы избежать бритвенной лозы. При провале вы получаете рубящий урон 1к10.
10	В погоню за вами устремляется местное существо. Мастер сам определяет вид существа.
11–20	Без осложнений.

Создание своих собственных таблиц погони

Представленные таблицы не учитывают всё многообразие возможного окружения. Погоня в канализации Врат Балдура или завешанных паутиной аллеях Мензоберранзана может вдохновить вас на создание своих собственных таблиц.

Разделение

Существа, за которыми идёт погоня, могут разделиться на меньшие группы. Это заставит преследователей или тоже разделиться, или упустить кого-то из жертв. Если погоня разделяется на несколько погонь, отслеживайте каждую отдельно. Проведите раунд одной погони, потом раунд второй, и так далее, отслеживая дистанцию каждой группы.

Карта погони

Если у вас есть возможность запланировать погоню заранее, потратьте время и нарисуйте примерную карту, изображающую маршрут. Расставьте в определённых местах препятствия, особенно те, что требуют совершения проверок характеристики или спасбросков, чтобы не задержаться и не остановиться, или используйте таблицу случайных осложнений. Если карты не будет, ничего страшного, можно импровизировать по ходу игры.

Осложнения могут быть как барьерами, мешающими продвигаться вперёд, так и потенциальными возможностями устроить суматоху. Персонажи, за которыми по лесу гонятся медвежатники, могут заметить осиное гнездо и немного замедлиться, чтобы атаковать гнездо или кинуть в него камень, создавая, таким образом, препятствие для своих преследователей. Карта погони может быть линейной, а может иметь ответвления, в зависимости от характера погони. Например, в погоне в вагонетках может быть мало ответвлений (если они вообще будут), а вот погоня в канализации может быть весьма ветвистой.

Смена ролей

Во время погони преследователи сами могут стать преследуемыми. Например, персонажи, гонящиеся за вором по рынку, могут привлечь нежелательное внимание других представителей гильдии воров. Преследуя убегающего вора, они сами должны оторваться от преследующих их воров. Совершите проверку инициативы для вновь прибывших, и ведите обе погони одновременно. В другом сценарии убегающий вор может добежать до своих, и теперь уже оставшиеся в меньшинстве персонажи игроков должны будут убегать от разбойников.

Осадное снаряжение

Осадное оружие создано для нападения на замки и прочие обнесённые стенами укрепления. Оно будет уместно в кампании с полномасштабной войной. Большая часть осадного оружия не может перемещаться по полю боя сама собой; требуется, чтобы существа перемещали его, а также заряжали, целились и стреляли.

Баллиста

Большой предмет

Класс Доспеха: 15
Хиты: 50
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Баллиста это огромный арбалет, стреляющий тяжёлыми болтами. Прежде чем совершить выстрел, её нужно зарядить и навести на цель. Требуется одно действие для зарядки, одно действие для нацеливания и одно действие для выстрела.

Болт. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 16 (3к10).

Котёл, подвешенный

Большой предмет

Класс Доспеха: 19
Хиты: 20
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Этот железный котёл подвешен так, что его можно легко перевернуть, выливая содержимое. Опустошённый котёл нужно снова наполнить и, скорее всего, заново нагреть, и только тогда его можно использовать повторно. Котёл заполняется тремя действиями, а опрокидывается одним.

Котлы могут заполнять и другими жидкостями, такими как кислота или зелёная слизь, с другими эффектами.

Кипящее масло. Котёл выливает кипящее масло на площадь 10 × 10 футов непосредственно под ним. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон огнём 10 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Мангонель

Большой предмет

Класс Доспеха: 15
Хиты: 100
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Мангонель это разновидность онагра, мечущая тяжёлые снаряды по высокой дуге. Эти снаряды могут попадать по целям, находящимся за укрытием. Прежде чем совершить выстрел, мангонель нужно зарядить и навести на цель. Требуется два действия для зарядки, два действия для нацеливания и одно действие для выстрела.

Обычно мангонель мечет тяжёлые камни, но может метать и другие снаряды, с другими эффектами.

Камень из мангонели. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 200/800 фт. (не может атаковать цели в пределах 60 футов), одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 27 (5к10).

Осадная башня

Громадный предмет

Класс Доспеха: 15
Хиты: 200
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Осадная башня это передвижное деревянное сооружение из балок с трапами в одной стене. Большие деревянные колёса или ролики позволяют солдатам или животным тянуть её или толкать. Существа Среднего или меньшего размера могут с помощью осадной башни переходить на стены высотой до 40 футов. Находящееся в башне существо обладает полным укрытием от атак извне башни.

Пушка

Большой предмет

Класс Доспеха: 19
Хиты: 75
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Пушка с помощью пороха мечет тяжёлые чугунные ядра с разрушительной скоростью. В кампаниях, где пороха нет, пушка может быть магическим устройством, построенным гномами или магами-инженерами.

Обычно пушка покоится на деревянной раме с колёсами. Прежде чем совершить выстрел, её нужно зарядить и навести на цель. Требуется одно действие для зарядки, одно действие для нацеливания и одно действие для выстрела.

Пушечное ядро. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 600/2400 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 44 (8к10).

Таран

Большой предмет

Класс Доспеха: 15
Хиты: 100
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Таран состоит из передвижной рамки, на которой подвешено тяжёлое бревно. Бревно оковано железом и с лёгкостью высаживает двери и ломает баррикады.

Требуется как минимум четыре существа Среднего размера, чтобы орудовать тараном. Благодаря крыше сверху эти существа обладают полным укрытием от атак сверху.

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., один предмет. *Попадание:* Дробящий урон 16 (3к10).

Требушет

Огромный предмет

Класс Доспеха: 15
Хиты: 150
Иммунитет к урону: психическая энергия, яд

Требушет это мощный онагр, мечущий тяжёлые снаряды по высокой дуге, и может попадать по целям за укрытиями. Прежде чем совершить выстрел, требушет нужно зарядить и навести на цель. Требуется два действия для зарядки, два действия для нацеливания и одно действие для выстрела.

Обычно требушет мечет тяжёлые камни, но может метать и другие снаряды, такие как бочки с маслом или нечистотами, с другими эффектами.

Камень из требушета. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 300/1200 фт. (не может атаковать цели в пределах 60 футов), одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 44 (8к10).

Болезни

Королевство может охватить чума, и искатели приключений отправятся на поиски лекарства. Герой выходит из древнего склепа, простоявшего закрытым несколько веков, и вскоре обнаруживает, что болен. Колдун оскорбляет тёмного владыку и заболевает странным недугом, распространяющимся, когда он накладывает заклинания.

Простая болезнь может лишь немного подорвать ресурсы отряда, и может быть вылечена *малым восстановлением.* Более серьёзная болезнь может стать основой одного или нескольких приключений, в которых персонажи будут искать лекарство, останавливать распространение и бороться с последствиями.

Болезнь, которая делает что-то большее, чем просто поражает несколько членов отряда, это уже сюжетный элемент. Правила помогают описать эффекты болезни и то, как она излечивается, но не то, как болезнь влияет на вашу кампанию. Болезнь может поражать всех подряд, а может избирательно поражать только существ определённой расы. Чума может коснуться только конструктов или нежити, а может охватить целое поселение полуросликов, но не трогать представителей других рас. Важно понять, какой именно сюжет нужен вам.

Примеры болезней

Представленные ниже примеры иллюстрируют множество болезней, способных встретиться в игре. Вы можете менять Сл спасбросков, инкубационный период, симптомы и прочие характеристики этих болезней, чтобы они подходили вашей кампании.

Глазная гниль

Эта болезненная инфекция заставляет глаза кровоточить, и может вызвать слепоту.

Зверь или гуманоид, испивший воды, заражённой глазной гнилью, должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе заразится. На следующий день зрение этого существа становится размытым. Существо получает штраф −1 к броскам атаки и проверкам характеристик, полагающимся на зрение. В конце каждого продолжительного отдыха после появления симптомов штраф ухудшается на 1. Когда он становится равным −5, жертва становится слепой, пока её зрение не восстановит магия, такая как *малое восстановление* или *полное исцеление*.

Глазную гниль может исцелить редкий цветок, называемый очанкой, растущий на некоторых болотах. Персонаж, владеющий навыком использования набора травника, может за час сделать из цветка одну дозу лекарства. Эта доза, нанесённая на глаза перед продолжительным отдыхом, не даёт прогрессировать болезни во время этого отдыха. После применения трёх доз болезнь полностью проходит.

Сточная чума

Сточная чума это общее название широкой категории болезней, процветающих в канализациях, мусорках и застойных болотах, переносимых существами, обитающими в этих местах, такими как крысы и отиджи.

Если гуманоида укусит существо, переносящее эту болезнь, или если он вступит в контакт с грязью или отбросами, содержащими эту болезнь, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе оно станет заражённым.

Через 1к4 дня симптомы сточной чумы проявляются на заболевшем существе. Симптомы включают усталость и судороги. Больное существо получает одну степень истощения и восстанавливает только половину обычного числа хитов от потраченных Костей Хитов, и не восстанавливает хиты в конце продолжительного отдыха.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 11. При провале оно получает одну степень истощения. При успехе истощение существа уменьшается на одну степень. Если успешный спасбросок уменьшил степень истощения больного существа ниже 1, существо исцеляется от этой болезни.

Хохочущая лихорадка

Эта болезнь поражает гуманоидов, хотя гномы почему-то имеют к ней иммунитет. Жертвы этой болезни часто закатываются приступами безумного смеха, откуда и пошло название этой болезни, а также её жуткое простонародное название: «визгунья».

Симптомы проявляются через 1к4 часа после заражения и включают в себя жар и дезориентацию. Больное существо получает одну степень истощения, которую нельзя устранить, пока болезнь не будет вылечена.

Любое событие, заставляющее больного испытать сильный стресс — включая начало сражения, получение урона, испуг или ночной кошмар — заставляет его совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При провале существо получает урон психической энергией 5 (1к10) и становится недееспособным от безумного смеха на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая смех и недееспособность при успехе.

Все гуманоидные существа, начинающие ход в пределах 10 футов от заражённого существа, находящегося в приступе безумного смеха, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе они тоже заразятся. Преуспев в этом спасброске, существо получает иммунитет к безумному смеху конкретно этого существа на 24 часа.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо может совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При успехе Сл этого спасброска и спасброска от заражения безумным смехом уменьшается на 1к6. Когда Сл спасброска уменьшится до 0, существо выздоровеет. Существо, провалившее три таких спасброска, получает случайным образом определённую форму бессрочного безумия, как описано в конце этой главы.

Яды

Яды коварны и смертельно опасны, и потому запрещены в большинстве обществ, но всё равно остаются любимым оружием наёмных убийц, дроу и других злых существ.

Яды бывают четырёх видов.

Вдыхаемый. Эти яды — порошки или газы, подвергающие воздействию, когда их вдыхают. Выдувание порошка или выпускание газа подвергает действию яда существ, находящихся в 5-футовом кубе. Получившееся в результате облако мгновенно исчезает. Задержка дыхание не спасает от вдыхаемых ядов, так как они действуют на носовые пазухи, слёзные каналы и другие части тела.

Контактный. Контактный яд можно нанести на предмет, и он остаётся активным, пока его не коснутся или не смоют. Существо, коснувшееся контактного яда голой кожей, подвергается его воздействию.

Оружейный. Оружейный яд наносится на оружие, боеприпасы, компоненты ловушек и другие предметы, причиняющие колющий или рубящий урон, и остаётся активным, пока не попадёт в рану или не будет смыт. Существо, получившее колющий или рубящий урон от оружия или боеприпаса, покрытого оружейным ядом, подвергается его воздействию.

Поглощаемый. Существо должно проглотить полную дозу поглощаемого яда, чтобы подвергнуться его воздействию. Эта доза может быть подмешана в еду или питьё. Вы можете решить, что частичная доза будет обладать ослабленным эффектом, например, позволит совершать спасбросок с преимуществом, или будет причинять только половину урона при провале спасброска.

Яды

Предмет	Вид	Цена за дозу
Бледная настойка	Поглощаемый	250 зм
Дым жжённого отура	Вдыхаемый	500 зм
Злоба	Вдыхаемый	250 зм
Змеиный яд	Оружейный	200 зм
Кровь ассасина	Поглощаемый	150 зм
Масло таггита	Контактный	400 зм
Полуночные слёзы	Поглощаемый	1 500 зм
Слизь ползающего падальщика	Контактный	200 зм
Ступор	Поглощаемый	600 зм
Сыворотка правды	Поглощаемый	150 зм
Эссенция эфира	Вдыхаемый	300 зм
Яд виверны	Оружейный	1 200 зм
Яд дроу	Оружейный	200 зм
Яд лилового червя	Оружейный	2 000 зм

Примеры ядов

У каждого яда свои деструктивные эффекты.

Бледная настойка (Поглощаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 16, иначе получит урон ядом 3 (1к6) и станет отравленным. Отравленное существо должно повторять спасбросок каждые 24 часа, получая урон ядом 3 (1к6) при провале. Пока яд действует, урон, причинённый им, ничем не может быть вылечен. После семи успешных спасбросков эффект оканчивается, и существо может лечиться как обычно.

Дым жжённого отура (Вдыхаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе оно получит урон ядом 10 (3к6) и будет должно повторять этот спасбросок в начале каждого своего хода. При каждом провале персонаж получит урон ядом 3 (1к6). После трёх успехов яд прекратит своё действие.

Злоба (Вдыхаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно станет отравленным на 1 час. Существо ослеплено, пока отравлено.

Змеиный яд (Оружейный). Этот яд собирают с мёртвой или недееспособной гигантской ядовитой змеи. Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Кровь ассасина (Поглощаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. При провале оно получает урон ядом 6 (1к12) и становится отравленным на 24 часа. При успехе существо получает половину урона и не становится отравленным.

Масло таггита (Контактный). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе оно станет отравленным на 24 часа. Существо также лишено сознания, пока отравлено. Существо приходит в сознание, если получает урон.

Полуночные слёзы (Поглощаемый). Существо, проглотившее этот яд, до полуночи ни от чего не страдает. Если до этого момента яд не был нейтрализован, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, получая урон ядом 31 (9к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Слизь ползающего падальщика (Контактный). Этот яд собирают с мёртвого или недееспособного ползающего падальщика. Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе оно станет отравленным на 1 минуту. Будучи отравленным, существо также парализовано. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Ступор (Поглощаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно станет отравленным на 4к6 часов. Существо также недееспособно, пока отравлено.

Сыворотка правды (Поглощаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11, иначе станет отравленным на 1 час. Пока существо отравлено, оно не может сознательно говорить ложь, как если бы оно находилось под действием заклинания *область истины.*

Эссенция эфира (Вдыхаемый). Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно станет отравленным на 8 часов. Существо также лишено сознания, пока отравлено. Существо приходит в сознание, если получает урон или другое существо действием его потрясёт, чтобы разбудить.

Яд виверны (Оружейный). Этот яд собирают с мёртвой или недееспособной виверны. Существо, подвергшееся действию этого яда, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая при провале урон ядом 24 (7к6) или половину этого урона при успехе.

Яд дроу (Оружейный). Обычно этот яд изготавливают только дроу, к тому же в местах, где нет солнечного света. Существо, подвергшееся действию этого яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе оно станет отравленным на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, существо также лишено сознания, пока отравлено. Существо приходит в сознание, если получает урон или другое существо действием его потрясёт, чтобы разбудить.

Яд лилового червя (Оружейный). Этот яд собирают с мёртвого или недееспособного лилового червя. Существо, подвергшееся действию этого яда, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 19, получая при провале урон ядом 42 (12к6), или половину этого урона при успехе.

Приобретение яда

В некоторых мирах закон запрещает хранить и использовать яды, но дельцы чёрного рынка и нечистые на руку фармацевты могут тайком держать яд на продажу. Персонажи со связями в преступном мире смогут добыть яд относительно легко. Другим персонажам придётся наводить много справок и подкупать многих лиц, пока, наконец, не выйдут на нужный им яд.

В приведённой выше таблице указаны цены для одной дозы каждого вида яда.

Создание и сбор ядов

Во время простоя между приключениями персонаж может использовать правила ремесла из *Книги игрока*, чтобы создавать простые яды, если владеет навыком использования инструментов отравителя. С вашего разрешения, персонаж может создавать и другие виды ядов. Не все ингредиенты для составления ядов есть в продаже, и поиски определённых компонентов могут вылиться в целое приключение.

Персонаж может попытаться собрать яд с ядовитого существа, такого как змея, виверна или ползающий падальщик. Существо должно быть мёртвым или недееспособным, и для сбора требуется 1к6 минут и проверка Интеллекта (Природа) со Сл 20 (применяется владение навыком использования инструментов отравителя, если персонаж не владеет навыком Природа). При успехе персонаж собирает достаточно яда для одной дозы. При провале персонаж не может добыть яд. Если персонаж провалили проверку на 5 или больше единиц, персонаж сам подвергается действию яда этого существа.

Безумие

В обычных кампаниях персонажи не сходят с ума от ужасов, с которыми им доведётся встретиться, и ежедневной резни, но иногда стресс от такой жизни становится невыносимым. Если в вашей

кампании прослеживается тема ужаса, вы можете использовать правила безумия, чтобы усилить эту тему, подчеркнув жуткий характер угроз, с которыми встречаются искатели приключений.

Схождение с ума

Разнообразные магические эффекты могут обрекать на безумие даже стойкие умы. Некоторые заклинания, такие как *связь с иным миром* и *знак*, могут насылать безумие, и вы можете использовать приведённые здесь правила вместо тех, что описаны в эффекте этих заклинаний. Болезни, яды и планарные эффекты, такие как психический ветер Астрала и воющие ветра Пандемониума тоже могут насылать безумие. Некоторые артефакты ломают психику персонажей, использующих их или настраивающихся на них.

Сопротивление насылающему безумие эффекту обычно требует спасброска Мудрости или Харизмы. Если в вашей игре присутствует характеристика Здравомыслие (смотрите в главе 9), существа могут вместо этого совершать спасбросок Здравомыслия.

Эффекты безумия

Безумие может быть кратковременным, долговременным или бессрочным. Большая часть относительно обычных эффектов причиняет кратковременное безумие, которое длится лишь несколько минут. Более ужасные или суммируемые эффекты могут привести к долговременному или бессрочному безумию.

Под действием **кратковременного безумия** персонаж находится 1к10 минут.

Под действием **долговременного безумия** персонаж находится 1к10 × 10 часов.

Персонаж, находящийся под действием **бессрочного безумия**, получает новую слабость из соответствующей таблицы, пока не будет исцелён.

Кратковременное безумие

к100	Эффект (длится 1к10 минут)
01–20	Персонаж уходит в себя и становится парализованным. Эффект оканчивается, если персонаж получает урон.
21–30	Персонаж становится недееспособным и всё время, пока безумен, кричит, смеётся или плачет.
31–40	Персонаж становится испуганным и в каждом раунде должен тратить и действие и перемещение на то, чтобы бежать от источника страха.
41–50	Персонаж начинает что-то невнятно бормотать и не может ни нормально общаться, ни накладывать заклинания.
51–60	Персонаж должен в каждом раунде действием атаковать ближайшее существо.
61–70	Персонаж видит яркие галлюцинации и совершает с помехой проверки характеристик.
71–75	Персонаж выполняет всё, что ему говорят, если это не суицидальный приказ.
76–80	Персонаж испытывает непреодолимое желание есть что-то странное, такое как грязь, слизь или отбросы.
81–90	Персонаж ошеломлён.
91–100	Персонаж теряет сознание.

Долговременное безумие

к100	Эффект (длится 1к10 × 10 часов)
01–10	Персонаж чувствует непреодолимое желание повторять одни и те же действия, например, мыть руки, трогать вещи, молиться или считать монеты.
11–20	Персонаж видит яркие галлюцинации и совершает с помехой проверки характеристик.
21–30	Персонаж страдает от сильной паранойи. Он совершает с помехой проверки Мудрости и Харизмы.
31–40	Персонаж считает нечто (обычно, источник безумия) ужасно отвратительным, как если бы он находился под эффектом «антипатия» заклинания *антипатия/симпатия*.
41–45	Персонаж испытывает сильное заблуждение. Выберите зелье. Персонаж считает, что находится под действием этого зелья.
46–55	Персонаж становится привязанным к «талисману» — персоне или предмету — и совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски, когда находится более чем в 30 футах от него.
56–65	Персонаж становится слепым (25%) или глухим (75%).
66–75	Персонаж испытывает неконтролируемую дрожь или тик, из-за чего совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски, зависящие от Силы или Ловкости.
76–85	Персонаж страдает от частичной амнезии. Персонаж помнит, кем он является, и сохраняет расовые особенности и классовые умения, но не узнаёт других существ или ничего не помнит до момента наступления сумасшествия.
86–90	Каждый раз, когда персонаж получает урон, он должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе он попадёт под действие заклинания *смятение*, как будто провалив спасбросок от него. Эффект *смятения* длится 1 минуту.
91–95	Персонаж теряет способность говорить.
96–100	Персонаж теряет сознание. Ни тряска, ни урон не могут его привести в чувство.

Лечение безумия

Заклинание *умиротворение* может подавить действие безумия, а заклинание *малое восстановление* может избавить от краткосрочного или долговременного безумия. В зависимости от источника безумия, могут помочь заклинания *снятие проклятья* или *рассеивание зла*. От бессрочного безумия может помочь заклинание *высшее восстановление* или более сильная магия.

Опыт

Опыт позволяет персонажам игроков получать уровни, и это самая распространённая награда за прохождение боевых сцен.

У каждого чудовища есть опыт, который приносит победа над ним, и это значение зависит от его показателя опасности. Когда искатели приключений побеждают одного или нескольких чудовищ — убив их, обхитрив или взяв в плен — они делят между собой поровну сумму опыта за всех чудовищ. Если отряд получил значительную помощь от одного или нескольких ПМ, считайте их членами отряда, когда будете делить опыт (благодаря им бой был легче, и потому персонажам достанется меньше опыта).

В 3 главе есть рекомендации по созданию боевых сцен на основе опыта.

Бессрочное безумие

к100	Слабость (длится до исцеления)
01–15	«Пока я пьян, я мыслю здраво»
16–25	«Я храню всё, что нахожу»
26–30	«Я хочу походить на того, кого хорошо знаю — я перенимаю его стиль в одежде, привычки и даже имя»
31–35	«Я должен искажать факты, преувеличивать и откровенно лгать, чтобы быть интересным для других»
36–45	«Меня интересует только достижение моей цели, и я игнорирую всё, лишь бы её достичь»
46–50	«Мне трудно заботиться о том, что происходит вокруг меня»
51–55	«Мне не нравится то, как люди меня всё время оценивают»
56–70	«Я самый умный, самый мудрый, самый сильный, самый быстрый и самый красивый из всех, кого я знаю»
71–80	«Я убеждён, что за мной охотятся мощные враги, и повсюду находятся их агенты. Я уверен, что все они за мной постоянно следят»
81–85	«Я могу доверять только одному другу. И этого особого друга вижу только я»
86–95	«Я не могу ничего воспринимать всерьёз. Чем серьёзнее ситуация, тем более смешной она мне кажется»
96–100	«Я понял, что мне очень нравится убивать живых существ»

Отсутствующие персонажи

Обычно искатели приключений получают опыт только за те сцены, в которых они принимали участие. Если игрок отсутствует на собрании, его персонаж не получает опыт.

Со временем у вас может образоваться разрыв в уровнях между персонажами игроков, которые не пропускают собрания и игроков, иногда отсутствующих. Ничего страшного в этом нет. Разрыв в два-три уровня между персонажами одного отряда не испортит вашу игру. Некоторые Мастера считают опыт наградой за участие в игре, и благодаря ему все игроки будут стремиться приходить на все собрания.

В качестве альтернативы вы можете выдавать отсутствующим персонажам тот же опыт, что получили другие персонажи, и тогда весь отряд будет одного уровня. Мало кто будет пропускать игры только лишь из-за того, что они всё равно получат свою порцию опыта.

Небоевые вызовы

Вы сами решаете, награждать ли опытом персонажей за преодоление опасностей вне сражения. Если искатели приключений заканчивают переговоры с бароном, заключают торговое соглашение с кланом дварфов или находят выход из Каньона Рока, вы решаете, заслужили ли они при этом награду.

Чтобы было от чего отталкиваться, используйте правил а по созданию боевой сцены из 3 главы и рассчитайте сложность ситуации. Потом выдайте персонажам опыт, как если бы это была боевая сцена с такой же сложностью, но только если в сложившейся ситуации действительно был риск совершить ошибку и события сложились бы по-другому.

Вехи

Вы также можете выдавать опыт когда персонажи достигают значительных вех. Готовя приключение, обозначьте определённые события или препятствия как вехи, ориентируясь на следующие примеры:

- Выполнение серии целей, необходимых для завершения приключения.
- Обнаружение потайного места или информации, связанной с приключением.
- Достижение важного места.

При выдаче опыта считайте важные вехи сложными сценами, а второстепенные вехи — лёгкими сценами.

Вы можете наградить игроков за продвижение вперёд чем-то большим, чем просто опыт и сокровище. Вот несколько примеров:

- Искатели приключений получают все выгоды короткого отдыха.
- Персонажи могут восстановить по одной Кости Хитов или низкоуровневой ячейки заклинаний.
- Персонажи могут повторно использовать магические предметы с ограниченным числом использований.

Получение уровней без опыта

Вы можете полностью отказаться от опыта и самостоятельно контролировать получение персонажами новых уровней. Продвижение может зависеть от числа посещённых собраний или выполнения сюжетных целей в кампании. В любом случае, вы сами будете сообщать игрокам, когда их персонажи получат уровень.

Этот метод будет полезен, если в вашей кампании мало сражений или наоборот, сражений так много, что сложно отслеживать весь полученный опыт.

Уровни за собрания

Вот хороший пример скорости получения уровней. Пусть персонажи получат 2 уровень после первого же игрового собрания, 3 уровень в конце следующего собрания и 4 уровень через два собрания. После этого для получения нового уровня нужно присутствовать на двух или трёх играх. Такая скорость примерно равна стандартной, при условии, что собрание идёт примерно 4 часа.

Уровни за сюжет

Если получение уровней будет зависеть от сюжета кампании, награждайте искателей приключений уровнями за достижение важных целей в кампании.

Глава 9: Мастерская Мастера

Вы, Мастер, не ограничены ни правилами *Книги игрока*, ни советами из этой книги, ни выбором чудовищ только из *Бестиария*. Вы можете отпустить своё воображение на волю. Эта глава содержит опциональные правила, которые можно использовать, чтобы изменить кампанию, а также руководства по созданию собственных материалов, таких как чудовища и магические предметы.

Опции из этой главы относятся к множеству различных частей игры. Некоторые являются изменениями правил, а другие привносят совершенно новые правила. Каждая опция раскрывает определённый жанр, стиль игры или и то, и другое. Старайтесь не вводить более двух опций за раз — так вы сможете чётко оценить их влияние на кампанию, после чего уже можно вводить другие.

Перед тем, как добавлять новое правило в кампанию, спросите себя:

- Это улучшит игру?
- Понравится ли это моим игрокам?

Если вы уверены, что ответ на оба вопроса — «да», то вы ничего не теряете, если попробуете. Попросите игроков предоставить отзыв и рассказать свои впечатления. Если правило или игровой элемент ничего в неё не привносят или не работают, как задумано, вы можете изменить их или вообще убрать. Вне зависимости от того, каков источник правила, помните, что правила работают для вас, а не наоборот.

Будьте осторожны, добавляя в игру что-либо, позволяющее персонажу концентрироваться одновременно более чем на одном эффекте, использовать более одной реакции или бонусного действия за раунд, или настраиваться более чем на три магические вещи одновременно. Правила и игровые элементы, которые изменяют правила концентрации, реакций, бонусных действий и настройки на магические предметы, могут сильно нарушить баланс или излишне усложнить игру.

Дополнительные варианты правил

Опциональные правила из этого раздела относятся к использованию значений характеристик.

Кость мастерства

Это опциональное правило заменяет бонус мастерства персонажа на бросок кости мастерства, добавляя тем самым больше случайности в игровой процесс, и делая сам факт наличия владения менее надёжным фактором для персонажа. Вместо того чтобы просто добавить бонус мастерства к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, персонаж бросает кость. Приведённая ниже таблица показывает, какая именно кость соответствует уровню персонажа.

Если некое умение персонажа, например, Компетентность у плута, позволяет ему использовать удвоенный бонус мастерства, игрок бросает кость мастерства два раза, а не один.

Это правило предназначено для персонажей игроков и ПМ, имеющих уровень, но не для чудовищ, у которых уровней нет.

Кость мастерства

Уровень	Бонус мастерства	Кость
1–4	+2	1к4
5–8	+3	1к6
9–12	+4	1к8
13–16	+5	1к10
17–20	+6	1к12

Вариации навыков

Навыки диктуют условия, в которых персонаж может добавить свой бонус мастерства к проверке характеристики. Навыки определяют эти обстоятельства, отсылая к тому или иному аспекту какой-либо из шести характеристик. Например, Акробатика и Скрытность это два различных аспекта Ловкости, и персонаж может специализироваться в одном из них или же сразу в обоих.

Однако же, вы можете обойтись без навыков и использовать один из приведённых ниже вариантов правил. Выберите, какой именно более всего отвечает духу вашей кампании.

Мастерство в проверке характеристик

При этом варианте персонаж не получает владений навыками. Вместо этого персонаж владеет использованием двух характеристик: одной, связанной с его классом, и второй, определяемой его предысторией. Приведённая ниже таблица предлагает варианты для различных классов, а характеристику, связанную с предысторией, определяете вы сами. Начиная с 1 уровня персонаж добавляет свой бонус мастерства ко всем проверкам этих характеристик.

Владение характеристикой в зависимости от класса

Класс	Проверка характеристики
Бард	Любая
Варвар	Сила, Ловкость или Мудрость
Воин	Сила, Ловкость или Мудрость
Волшебник	Интеллект или Мудрость
Друид	Интеллект или Мудрость
Жрец	Интеллект, Мудрость или Харизма
Колдун	Интеллект или Харизма
Монах	Сила, Ловкость или Интеллект
Паладин	Сила, Мудрость или Харизма
Плут	Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизма
Следопыт	Сила, Ловкость или Мудрость
Чародей	Интеллект или Харизма

Умение Компетентность в этом случае работает несколько иначе, чем при использовании обычных правил. На 1 уровне вместо выбора двух навыков персонаж, обладающий этим классовым умением, выбирает одну характеристику, которой он и будет владеть. Выбор этой характеристики заменяет выбор сразу обоих навыков. Если персонаж получит владение ещё одним навыком, то вместо этого он выбирает ещё одну характеристику, проверки которой он будет совершать с бонусом мастерства.

Это правило удаляет навыки из игры и не даёт возможности персонажам сильно отличаться друг от друга. Например, персонажу уже не будет смысла делать упор на убеждении или запугивании: он просто одинаково хорошо владеет и тем, и другим.

Владение за счёт предыстории

При этом опциональном правиле у персонажей нет ни владения навыками, ни владения инструментами. То, что в обычных обстоятельствах предоставляет персонажу владение навыком или инструментом, не приносит никаких преимуществ. Вместо этого персонаж может добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик при обстоятельствах, в которых его персонаж, согласно предыстории, привык действовать. Финальное решение о том, применима ли в данном случае предыстория, принимает Мастер.

Например, игрок, у которого персонаж обладает предысторией «благородный», может резонно заявить, что его бонус мастерства должен применяться при проверке Харизмы, когда он пытается заполучить аудиенцию у короля. Игрока надо попросить описать парой фраз, почему в данной ситуации ему помогает его предыстория. Не просто «Я — благородный», а «Перед тем как выйти на тропу приключений, я три года был послом своей семьи при дворе, так что это привычное для меня дело».

Эта простая с виду система сильно полагается на то, что игроки будут развивать истории своих персонажей. И не позволяйте возникать бесконечным спорам о том, применим ли в данной ситуации бонус мастерства персонажа. Если игрок не порет откровенную чушь об уместности его предыстории, согласитесь, и вознаградите его за старания.

Если у персонажа есть умение Компетентность, то вместо выбора навыков и инструментов, которые будут получать преимущества от этого умения, игрок определяет обстоятельства своей предыстории, в которых он получает всё те же преимущества. В примере с всё тем же персонажем, игрок может решить применить Компетентность к «ситуациям, когда важны придворные манеры и этикет», а также к «выявлению тайных заговоров, которые придворные плетут друг против друга».

Владение за счёт черт характера

При этом опциональном правиле у персонажей нет владения навыками. Вместо этого персонаж добавляет бонус мастерства к проверкам характеристик, непосредственно связанным с положительными чертами характера. Например, персонаж с чертой характера «Я ничего не планирую заранее, но прекрасно разбираюсь с проблемами по мере их возникновения» может применить бонус когда пытается провернуть импровизированный трюк, чтобы выбраться из неприятной ситуации. При создании персонажа игроку следует создать как минимум четыре положительные черты характера.

Если на проверку характеристики оказывает влияние отрицательная черта характера, эта проверка совершается с помехой. Например, отшельник с отрицательной чертой характера «Я часто погружаюсь в свои мысли, забывая о том, что меня окружает» может совершать с помехой проверки характеристик, совершённые для обнаружения скрывающихся существ.

Если у персонажа есть умение Компетентность, игрок может применить его преимущество не на навыки и инструменты, а на черты характера, связанные с проверками характеристик. Если персонаж получает владение новым навыком или инструментом, он вместо этого получает новую положительную черту характера.

Эта система полагается на проработку игроками персонализации своих персонажей. Убедитесь, что черты характера — и положительные и отрицательные — вступают в игру с примерно одинаковой частотой. Не позволяйте игрокам обходиться положительной чертой характера, которая применима в любой ситуации, и брать отрицательные черты характера, которые не применимы практически никогда.

Если хотите, можете привязать к этой системе также идеалы, привязанности и слабости.

Очки героизма

Очки героизма хорошо подходят для эпического фэнтези и кампаний по мифам, в которых персонажи больше похожи на супергероев, чем обычные искатели приключений.

С этим опциональным правилом каждый персонаж начинает с 5 очками героизма на первом уровне. Каждый раз при увеличении уровня персонаж теряет все имеющиеся очки и получает новое количество, равное 5 + половина уровня персонажа.

Игрок может использовать очки при бросках атаки, проверке характеристик и спасбросках. Игрок может использовать очко после того, как бросок сделан, но до того, как применён его результат. Использование очка позволяет игроку бросить к6 и добавить его результат к результату броска к20, что, возможно, изменит результат броска с провала на успех. Игрок может использовать только 1 очко героя на бросок.

Кроме того, если персонаж проваливает спасбросок от смерти, игрок может использовать 1 очко героизма, чтобы превратить провал этого спасброска в успех.

Новые характеристики: Честь и Здравомыслие

Если вы ведёте кампанию, основанную на кодексе чести или постоянном риске безумия, рассмотрите возможность добавления одной или сразу двух новых характеристик: Честь и Здравомыслие. Эти характеристики работают так же, как и шесть стандартных, с исключениями, указанными ниже.

Вот как можно добавить эти характеристики при создании персонажа:

- Если ваши игроки используют стандартный набор характеристик, добавьте в набор по одному значению «11» для каждой добавляемой опциональной характеристики.
- Если ваши игроки используют опциональную систему настройки значений характеристик, добавьте к сумме по 3 очка за каждую добавляемую опциональную характеристику.
- Если ваши игроки определяют значение своих характеристик случайным образом, пусть бросят кости и для дополнительных характеристик.

Если вам понадобится совершить спасбросок Чести или Здравомыслия для чудовища, у которого нет таких характеристик, можете использовать Харизму вместо Чести и Мудрость вместо Здравомыслия.

Честь

Если ваша кампания проходит в культуре, где жёсткий кодекс чести — часть повседневной жизни, вы можете использовать Честь как инструмент измерения приверженности персонажа такому кодексу. Он хорошо вписывается в мир, вдохновлённый азиатскими культурами, например, Кара-Тур в Забытых Королевствах. Характеристика Честь также хорошо подходит кампаниям, вращающимся вокруг рыцарских орденов.

Честь измеряет не только приверженность персонажа кодексу, но и глубину понимания этого кодекса. Значение Чести также может отражать

то, как другие воспринимают честь персонажа. У персонажа с высокой Честью обычно будет репутация, о которой известно другим, особенно тем, у кого тоже высокая Честь.

В отличие от других характеристик, Честь не может быть увеличена, когда позволяется увеличивать обычные характеристики. Вместо этого вы можете увеличивать (или уменьшать) Честь персонажа в зависимости от его действий. В конце каждого приключения, если вы считаете, что действия персонажа хорошо отражали содержание его кодекса чести, вы можете увеличить его Честь на 1. Как и все другие характеристики, Честь не может быть больше 20 или меньше 1.

Проверки Чести. Проверки Чести могут использоваться в ситуациях социального взаимодействия, так же как и Харизма, когда понимание персонажем подобающих правил поведения является определяющим фактором того, каким будет результат социального взаимодействия.

Вы также можете требовать совершения проверки Чести, когда персонаж находится в одной из следующих ситуаций:

- Персонаж не уверен, как следует действовать, сохраняя честь
- Персонаж сдаётся, при этом пытаясь сохранить лицо
- Персонаж пытается определить значение Чести другого персонажа
- Персонаж старается соблюдать правила этикета в деликатной социальной ситуации
- Персонаж хочет использовать свою благочестивую или бесчестную репутацию, чтобы повлиять на кого-то

Спасброски Чести. Спасброски Чести вступают в игру в ситуациях, когда персонаж может непреднамеренно сделать что-то позорящее. Можно требовать совершения спасброска Чести в следующих ситуациях:

- Избежание случайного нарушения этикета
- Сопротивление желанию ответить на оскорбления врага
- Опознание попытки врага обманом заставить персонажа поступить бесчестно

Здравомыслие

Вы можете использовать характеристику Здравомыслие, если ваша кампания вращается вокруг сущностей с совершенно чуждой и невыразимой натурой, как Великий Ктулху, чьи силы и приспешники могут сломить разум персонажа.

Персонаж с высоким Здравомыслием остаётся уравновешен даже перед лицом безумных обстоятельств, в то время как персонаж с низким Здравомыслием легко ломается при столкновении со сверхъестественным ужасом, выходящим за рамки нормы.

Проверки здравомыслия. Вы можете попросить персонажей совершить проверку Здравомыслия вместо проверки Интеллекта, чтоб вспомнить сведения о чужеродных безумных существах из вашей кампании, чтобы расшифровать написанное сумасшедшим или чтобы выучить заклинание из книги с запрещённым знанием. Кроме того, вы можете просить о проверке Здравомыслия, когда персонаж занимается следующими действиями:

- Расшифровка текста, написанного на таком чуждом языке, что это грозит свести персонажа с ума
- Преодоление долгосрочных эффектов безумия
- Понимание чужеродной магии, не использующей стандартные подходы

Спасброски Здравомыслия. Вы можете попросить совершить спасбросок Здравомыслия, когда персонаж сталкивается с риском безумия, например, в следующих ситуациях:

- Первая встреча с существами из Дальнего Предела или других чужеродных миров
- Прямой контакт с разумом чужеродного существа
- Эффект заклинаний, воздействующих на психическую устойчивость, таких как опция «безумие» заклинания *знак*
- Нахождение на демиплане, построенном на чужеродных законах физики
- Сопротивление эффекту, наложенному атакой или заклинанием, причиняющим урон психической энергией

Проваленный спасбросок Здравомыслия приводит к кратковременному, долговременному или бессрочному безумию, как описано в главе 8. Каждый раз, когда персонаж получает долговременное или бессрочное безумие, его Здравомыслие уменьшается на 1. Заклинание *высшее восстановление* может восстановить потраченное из-за этого Здравомыслие, и персонаж может увеличивать Здравомыслие при увеличении уровня.

Опции поиска приключений

В этом разделе представлены опции, меняющие механику отдыха, а также добавляющие в кампанию необычные вещи, такие как современное оружие.

Страх и ужас

Правила для страха и ужаса могут помочь поддерживать атмосферу тревоги в кампании в стиле тёмного фэнтези.

Страх

Когда персонажи теряют надежду на победу, вы можете попросить их совершить спасбросок Мудрости. Установите Сл в зависимости от ситуации. Персонаж, проваливший спасбросок, становится испуганным на 1 минуту. Персонаж может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Ужас

Ужас это нечто большее, чем просто страх. Он ломает психику и причиняет невыразимые страдания. Чаще всего он возникает когда искатель приключений видит что-то, что противоречит его видению картины миры, или когда он осознаёт ужасающую правду.

В этом случае можете попросить персонажа совершить спасбросок Харизмы, чтобы противостоять ужасу. Установите Сл согласно масштабу ситуации. При провале персонаж получает кратковременное или долговременное безумие, которое вы выбираете самостоятельно или случайным образом.

Лечение

Эти опциональные правила облегчают или усложняют для персонажей восстановление после ранений, увеличивая или уменьшая количество времени, которое должно пройти, прежде чем те смогут отдохнуть.

Зависимость от комплекта целителя

Персонаж не может тратить Кости Хитов по завершению короткого отдыха, пока кто-нибудь не потратит одно использование комплекта целителя, чтобы обработать и забинтовать раны.

Второе дыхание

Это опциональное правило позволяет персонажам лечиться прямо в ходе сражения, и прекрасно подходит для отрядов, в которых персонажи с лечащей магией отсутствуют или малочисленны, а также кампаний, в которых магическое лечение встречается редко.

Персонаж может действием использовать второе дыхание и потратить вплоть до половины своих Костей Хитов. За каждую такую потраченную Кость Хитов игрок кидает кость, добавляя к ней модификатор Телосложения. Персонаж восстановит итоговое число хитов. После каждого броска игрок решает, будет ли он тратить ещё Кости Хитов.

Персонаж не может использовать второе дыхание повторно, пока не окончит короткий или продолжительный отдых.

При этом опциональном правиле персонаж восстанавливает в конце продолжительного отдыха все потраченные Кости Хитов. После короткого отдыха персонаж восстанавливает количество Костей Хитов, равное своему уровню, разделённому на четыре (минимум 1 кость).

Для достижения ощущения супергероизма можете позволить персонажам использовать второе дыхание бонусным действием, а не обычным.

Медленное естественное лечение

Персонажи не восстанавливают хиты в конце продолжительного отдыха. Вместо этого персонаж может тратить Кости Хитов в конце продолжительного отдыха, как после отдыха короткого.

Это опциональное правило увеличивает время, необходимое персонажам для избавления от ран без использования магии, и подходит для суровых, реалистичных кампаний.

Варианты отдыха

Правила короткого и продолжительного отдыха из 8 главы *Книги игрока* хороши для героической кампании. Персонажи могут уничтожать смертельно опасных врагов, чудом оставаться в живых от ран, но уже на следующий день они снова будут в строю. Если в вашей кампании это будет неуместным, рассмотрите описанные ниже варианты.

Эпический героизм

В этом варианте короткий отдых длится 5 минут, а продолжительный отдых — 1 час. Эти изменения сделают сражения более обыденными, так как персонажи будут легко восстанавливаться после каждого сражения. Чтобы это скомпенсировать, можете сделать боевые сцены более сложными.

При таком подходе заклинатели могут перестать экономить ячейки заклинаний, особенно на больших уровнях. Вы можете позволить заклинателям восстанавливать только половину от максимума ячеек заклинаний (округляя в меньшую сторону) в конце продолжительного отдыха, и сделать так, чтобы восстанавливались только ячейки с уровнем не больше 5-го. Только полноценный 8-часовой отдых позволит заклинателям восстанавливать все ячейки заклинаний всех уровней.

Суровый реализм

В этом варианте короткий отдых длится 8 часов, а продолжительный отдых — 7 дней. Это сильно замедляет кампанию, требуя от игроков, чтобы те тщательно взвешивали преимущества и недостатки сражений. Персонажи не смогут участвовать в нескольких сражениях подряд, и их приключения должны быть тщательно спланированы.

Этот подход подталкивает персонажей проводить время вдалеке от подземелий. Он хорош для кампаний, делающих акцент на интригах, политике и взаимодействии с персонажами других игроков, и сражения в которых редки или как минимум нежелательны.

Огнестрельное оружие

Если хотите передать бесшабашный дух *Трёх Мушкетёров* и подобных романов, можете ввести в свою кампанию в стиле эпохи Возрождения пороховое оружие. То же самое касается кампаний, в которых разбились космические корабли или присутствуют элементы современной Земли. В таблице «огнестрельное оружие» приводятся примеры для всех этих трёх периодов. Для современного и футуристичного оружия цены не указаны.

Владение

Вы сами решаете, владеет ли персонаж обращением с огнестрельным оружием. У персонажей в большинстве миров таких навыков нет. Во время простоя персонажи могут использовать правила обучения из *Книги игрока*, чтобы получить владение этим навыком, при условии, что у них есть достаточное количество боеприпасов, чтобы оружие можно было использовать во время обучения.

Свойства

Огнестрельное оружие использует особые боеприпасы, и у некоторых из них есть свойства «боекомплект» и «очередь».

Боекомплект. Из оружия с этим свойством можно совершить ограниченное число выстрелов. После этого персонаж должен перезарядить его действием или бонусным действием (на свой выбор).

Боеприпас. Боеприпасы огнестрельного оружия уничтожаются при использовании. Современное оружие и оружие эпохи Возрождения использует пули и патроны. Футуристическое оружие использует особые боеприпасы, называемые батареями. В одной батарее достаточно энергии, чтобы сделать все выстрелы, которые способно совершить оружие.

Очередь. Оружие с этим свойством может совершать как обычные атаки по одной цели, так и атаки по области 10-футового куба в пределах обычной дистанции. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, иначе они получат обычный урон этого оружия. Такое действие использует десять боеприпасов.

Взрывчатка

В кампании могут встречаться взрывчатые вещества из эпохи Возрождения или современного мира (для последних цены не указаны), представленные в таблице «взрывчатка».

Бомба

Персонаж может действием поджечь бомбу и бросить её на расстояние до 60 футов. Все существа в пределах 5 футов от этой точки должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12, иначе они получат урон огнём 3к6.

Порох

Порох преимущественно используется для приведения в движение пули в стволе пистолета или винтовки, а также для изготовления бомб. Порох продаётся в маленьких деревянных бочонках или водонепроницаемых рожках.

Поджигание контейнера с порохом может вызвать взрыв, причиняющий урон огнём всем существам в пределах 10 футов от него (3к6 от рожка, 7к6 от бочонка). Успешный спасбросок Ловкости со Сл 12 уменьшает урон вдвое. Подожжённая унция пороха просто горит 1 раунд, распространяя яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Динамит

Существо может действием поджечь динамитную шашку и бросить её на расстояние до 60 футов. Все существа в пределах 5 футов от этой точки должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая дробящий урон 3к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Персонаж может связать вместе несколько динамитных шашек, чтоб они взорвались одновременно. Каждая добавленная шашка увеличивает урон на 1к6 (максимум — 10к6), а радиус взрыва — на 5 футов (максимум — 20 футов).

Динамит может быть переделан на удлинённый фитиль, чтоб взорваться через определённое время, обычно от 1 до 6 раундов. Совершите проверку инициативы за динамит. После того, как пройдёт указанное количество раундов, динамит взорвётся при своей инициативе.

Гранаты

Персонаж может действием кинуть гранату на расстояние до 60 футов. Имея гранатомёт, можно запустить её на расстояние до 120 футов.

Все существа в пределах 20 футов от места взрыва **осколочной гранаты** должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая при провале колющий урон 5к6 или половину этого урона при успехе.

Спустя раунд после приземления **дымовой гранаты** появляется облако дыма, создающее сильно заслонённую местность с радиусом 20 футов. Умеренный ветер (по крайней мере, 10 миль в час) разгоняет дым за 4 раунда, сильный ветер (20 или больше миль в час) разгоняет его за 1 раунд.

Определение чуждой технологии

Проверка Инт.	Результат
9 или меньше	Один провал; один заряд или использование тратится впустую, если это возможно; следующую проверку персонаж совершает с помехой
10–14	Один провал
15–19	Один успех
20 или выше	Один успех; следующую проверку персонаж совершает с преимуществом

Чуждые технологии

Когда искатели приключений находят образец технологии, который принадлежит другому миру или временному периоду, игроки могут понять, чем является предмет, но персонажи — вряд ли. Для имитации незнания персонажей, пусть они совершают серию проверок Интеллекта, чтобы разобраться в этой технологии.

Для определения того, как работает технология, персонаж должен преуспеть в нескольких проверках Интеллекта, количество которых зависит от сложности предмета: две для простого предмета (зажигалка, калькулятор или револьвер) и четыре для сложного предмета (такого как компьютер, бензопила или летательный аппарат). После этого обратитесь к таблице «определение чуждой технологии». Вы можете объявить, что предмет сломался, если персонаж до совершения продолжительного отдыха получил четыре или больше провала.

Персонаж, видевший, как предмет используют, или уже управлявший подобным предметом, совершает эти проверки Интеллекта с преимуществом.

Взрывчатка

Предмет эпохи Возрождения	Цена	Вес
Бомба	150 зм	1 фнт.
Порох, бочонок	250 зм	20 фнт.
Порох, рожок	35 зм	2 фнт.

Современный предмет	Цена	Вес
Граната, дымовая	—	2 фнт.
Граната, осколочная	—	1 фнт.
Гранатомёт	—	7 фнт.
Динамит (шашка)	—	1 фнт.

Огнестрельное оружие

Предмет эпохи Возрождения	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
Воинское дальнобойное оружие				
Пистоль	250 зм	1к10 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис. 30/90), перезарядка
Мушкет	500 зм	1к12 колющий	10 фнт.	Боеприпас (дис. 40/120), двуручное, перезарядка
Боеприпасы				
Пули (10)	3 зм	—	2 фнт.	—

Современный предмет	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
Воинское дальнобойное оружие				
Пистолет, автоматический	—	2к6 колющий	3 фнт.	Боекомплект (15 выстрелов), боеприпас (дис. 50/150)
Револьвер	—	2к8 колющий	3 фнт.	Боекомплект (6 выстрелов), боеприпас (дис. 40/120)
Винтовка, охотничья	—	2к10 колющий	8 фнт.	Боекомплект (5 выстрелов), боеприпас (дис. 80/240), двуручное
Винтовка, автоматическая	—	2к8 колющий	8 фнт.	Боекомплект (30 выстрелов), боеприпас (дис. 80/240), двуручное, очередь
Дробовик	—	2к8 колющий	7 фнт.	Боекомплект (2 выстрела), боеприпас (дис. 30/90), двуручное
Боеприпасы				
Патроны (10)	—	—	1 фнт.	—

Футуристический предмет	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
Воинское дальнобойное оружие				
Лазерный пистолет	—	3к6 излучение	2 фнт.	Боекомплект (50 выстрелов), боеприпас (дис. 40/120)
Винтовка на антиматерии	—	6к8 некротическая энергия	10 фнт.	Боекомплект (2 выстрела), боеприпас (дис. 120/360), двуручное
Лазерная винтовка	—	3к8 излучение	7 фнт.	Боекомплект (30 выстрелов), боеприпас (дис. 100/300), двуручное
Боеприпасы				
Батарея	—	—	5 унц.	—

Очки сюжета

Очки сюжета позволяют игрокам менять курс кампании, вводить осложнения сюжета, изменять мир и даже брать на себя роль Мастера. Если вашей первой реакцией на это опциональное правило стало беспокойство из-за того, что игроки могут злоупотреблять им, то оно, вероятно, не для вас.

Использование очков сюжета

Каждый игрок начинает с 1 очком сюжета. За время собрания игрок может потратить это очко на один эффект. Результат эффекта зависит от подхода вашей группы к этому опциональному правилу. Ниже представлены три варианта.

Игрок может потратить не больше 1 очка сюжета за сессию. При желании вы можете увеличить этот лимит, особенно если хотите, чтобы игроки больше влияли на сюжет. Как только все игроки за столом потратили свои очки сюжета, они все получают по 1 новому очку сюжета.

Вариант 1: Вот это поворот!

Потратив очко сюжета, игрок может добавить какой-нибудь элемент к окружению или ситуации, который группа (включая вас) должна принять как истину. Например, игрок может потратить очко сюжета и заявить, что его персонаж нашёл потайную дверь, что появился определённый ПМ, или что чудовище оказалось давно забытым союзником, превращённым в ужасного зверя.

Игроку, который хочет потратить очко сюжета таким образом, следует уделить минуту на обсуждение этой идеи с остальными сидящими за столом, и послушать отзывы, прежде чем устанавливать подобное развитие сюжета.

Вариант 2: Интрига нарастает

Каждый раз, когда игрок тратит очко сюжета, игрок справа от него должен добавить осложнение в сцену. Например, если игрок тратит очко сюжета, чтобы его персонаж нашёл секретную дверь, игрок справа может заявить, что открытие двери вызывает срабатывание магической ловушки, перемещающей отряд в другую часть подземелья.

Вариант 3: Должно быть, боги сошли с ума

При таком подходе нет постоянного Мастера. Каждый создаёт персонажа, но один из игроков выступает в роли Мастера, и игра идёт как обычно. Персонаж этого игрока становится ПМ, который может или следовать за группой, или остаться в стороне, в зависимости от желания команды.

В любой момент игрок может потратить очко сюжета, чтоб стать Мастером. Персонаж этого игрока становится ПМ, и игра продолжается. Возможно, не стоит меняться ролями посреди сражения, но такое может произойти, если ваша группа может дать время новому Мастеру, чтобы освоиться в своей новой роли и продолжить с того же места, где остановился предыдущий Мастер.

Такое использование очков сюжета может создать захватывающую кампанию, ведь каждый Мастер направляет игру в неожиданном направлении. Это также отличный способ для желающих попробовать себя в ведении игры в небольших контролируемых дозах.

В группе, использующей очки сюжета подобным образом, все должны приходить на игру с небольшим подготовленным материалом или задумками для сцен. Игрок, который не подготовился заранее, или не в настроении вести игру, может отказаться тратить очко сюжета на этом собрании.

Чтобы этот подход сработал, хорошо было бы заранее обговорить некоторые общие предположения о ходе кампании, чтобы Мастера не дублировали усилия и не мешали планам друг друга.

Опции сражения

В этом разделе приведены альтернативные способы ведения сражения. Основной риск в добавлении некоторых из этих правил заключается в замедлении хода игры.

Варианты инициативы

В этом разделе предлагаются другие способы отслеживания инициативы.

Значение инициативы

При этом опциональном правиле существа не совершают броски для определения инициативы в начале сражения. Вместо этого у каждого существа есть значение инициативы, равное пассивной проверке Ловкости: 10 + модификатор Ловкости.

Убрав броски костей, и сократив процесс опроса и записи показателей, вы можете значительно ускорить игру ценой предсказуемого порядка инициативы.

Инициатива сторон

Запись инициативы за каждого персонажа и чудовища, выстраивание всех в верном порядке и запоминание того, кто после кого ходит, может замедлить игру. Если вы хотите сделать сражения быстрее, рискуя сделать их несбалансированными, попробуйте использовать правило инициативы сторон.

При таком варианте игроки кидают к20 на инициативу своей группы или стороны. Вы тоже кидаете к20. К броскам не добавляются никакие модификаторы. Тот, у кого выпадет большее число, выигрывает в инициативе. В случае ничьей продолжайте кидать, пока не будет определён победитель.

Во время хода стороны, её участники могут действовать в любом желаемом порядке. Когда одна сторона заканчивает ход, вторая сторона начинает свой. Раунд заканчивается, когда обе стороны закончили ходы.

Если в бою участвует больше двух сторон, каждая из них определяет свою инициативу. Они действуют в порядке от самого высокого показателя до самого низкого. Бой проходит согласно инициативе, пока не закончится.

Такой вариант поощряет командную работу и облегчает вашу жизнь, ведь вам будет проще координировать чудовищ. С другой стороны, выигравшие в инициативе могут зажать врагов и вывести их из строя ещё до возможности подействовать.

Фактор скорости

Некоторые Мастера считают постоянную последовательность инициативы слишком предсказуемой. Игроки могут использовать своё знание порядка действий для определения своих решений. Например, раненый воин может атаковать тролля, потому что знает, что жрец ходит до чудовища и сможет его вылечить.

Фактор скорости — вариация инициативы, позволяющая внести больше неожиданности в процесс боя ценой скорости игры. Пользуясь этим правилом, инициатива определяется в бою каждый раунд. При этом перед каждым броском инициативы все персонажи и чудовища должны выбрать свои действия.

Модификаторы инициативы. Модификаторы инициативы существа могут зависеть от его размера и действия, которое оно решит совершить. Например, существо, сражающееся лёгким оружием или накладывающее простое заклинание, скорее всего, будет действовать до вооружённых тяжёлым или медленным оружием существ. Подробности смотрите в приведённой ниже таблице. Если для действия не указан модификатор, то это действие не влияет на инициативу. Если получается больше одного модификатора (например, используется двуручное тяжёлое рукопашное оружие), добавьте их все к броску инициативы.

Модификаторы инициативы фактора скорости

Фактор	Модификатор инициативы
Накладывание заклинания	Отнимите уровень заклинания
Рукопашное, тяжёлое оружие	−2
Рукопашное, лёгкое или фехтовальное оружие	+2
Рукопашное, двуручное оружие	−2
Дальнобойное, оружие с перезарядкой	−5

Размер существа	Модификатор инициативы
Крохотный	+5
Маленький	+2
Средний	+0
Большой	−2
Огромный	−5
Громадный	−8

Не добавляйте один и тот же модификатор больше одного раза за ход существа. Например, атакующий двумя кинжалами плут получает только один бонус +2 за использование лёгкого или фехтовального оружия. При накладывании заклинания добавляйте только модификатор заклинания с самым большим уровнем.

Добавляйте модификаторы и за бонусные действия в ход существа, не забывая, что один и тот же модификатор не применяется дважды. Например, паладин накладывает заклинание 2 уровня бонусным действием, а после атакует коротким мечом. Он получает штраф −2 за заклинание и бонус +2 за использование лёгкого оружия, получая в итоге модификатор +0.

Таблица — лишь начало. Вы можете обращаться к ней при вынесении решений, когда персонаж совершает действия, которые, на ваш взгляд, должны совершаться быстрее или медленнее. Быстрые, простые действия должны получать бонус, в то время как медленные и сложные — штраф. Рекомендуется добавлять бонус или штраф за действие в пределах от 2 до 5.

Например, воин хочет повернуть ворот для поднятия решётки. Это сложное, долгое действие. Вы можете наложить за него штраф −5 к проверке инициативы.

Проверка инициативы. После выбора действия все совершают проверку инициативы и добавляют модификаторы, держа результат в секрете. Затем вы объявляете номера инициативы, начиная с 30 и далее вниз (начать можете с оглашения крупных диапазонов чисел). Любые ничьи решаются в пользу участника сражения с наибольшим значением Ловкости. В противном случае участники совершают дополнительный бросок, чтобы определить очерёдность.

Ход. В своём ходу существо перемещается как обычно, но должно или совершить ранее выбранное действие, или никаких действий вообще.

Когда все действия выполнены, процесс повторяется. Все участники боя выбирают действие, совершают проверку инициативы и ходят в получившемся порядке.

Опциональные действия

Данный раздел представляет новые варианты действий в бою. В свою игру вы можете добавить их все или только часть.

Взбирание на большее существо

Если одно существо хочет запрыгнуть на другое, оно может сделать это с помощью захвата. У существа Маленького или Среднего размера мало шансов успешно захватить Огромное или Громадное существо, если только оно не обладает недюжинной силой или не находится под действием магии.

В качестве альтернативы, достаточно большой противник может считаться местностью для целей запрыгивания ему на спину или лазания по его конечностям. После совершения всех необходимых проверок меньшее существо действием совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), противопоставленную проверке Ловкости (Акробатика) цели. Если меньшее существо преуспевает, оно перемещается в пространство цели и цепляется за его тело. Находясь в пространстве цели, меньшее существо перемещается вместе с ней и совершает с преимуществом броски атаки по ней.

Меньшее существо может перемещаться по пространству большего существа, считая его труднопроходимой местностью. Способность большего существа атаковать меньшее зависит от местоположения меньшего существа и оставляется на ваше усмотрение. Большее существо может сбросить меньшее действием — стряхнув его, потеревшись о стену или схватив его и сбросив. Это действие требует от большего существа успеха в проверке Силы (Атлетика), противопоставленной проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) меньшего существа. Меньшее существо само выбирает, проверку какой характеристики оно будет совершать.

Кувырок

Существо может попытаться проскочить сквозь пространство враждебного существа, уворотами и кувырками уклоняясь от противника. Действием или бонусным действием уклоняющийся совершает проверку Ловкости (Акробатика), противопоставленную результату Ловкости (Акробатика) противника. Если уклоняющийся преуспевает, он может один раз в свой ход переместиться через пространство враждебного существа.

Метка

Эта опция позволяет рукопашным бойцам лучше совершать провоцированные атаки.

Когда существо совершает рукопашную атаку, оно может также пометить цель. До конца своего следующего хода атакующий совершает по помеченной цели рукопашные атаки с преимуществом. Провоцированная атака не тратит реакцию атакующего, но атакующий не может совершить такую атаку, если что-то, например, состояние «недееспособен», или заклинание *электрошок*, не позволяет ему совершать реакции. Атакующий ограничен только одной провоцированной атакой в ход.

Обезоруживание

Существо может использовать атаку оружием, чтобы выбить оружие или другой предмет из хватки цели. Атакующий совершает бросок атаки, которому противостоит проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика). Если атакующий выигрывает состязание, атака не причиняет ни урон, ни другие негативные эффекты, а цель просто роняет предмет.

Атакующий совершает бросок атаки с помехой, если цель держит предмет как минимум двумя руками. Цель совершает проверку характеристики с преимуществом, если она больше атакующего, или с помехой, если она меньше атакующего.

Пробегание

Существо может попытаться переместиться через пространство враждебного существа. Оно совершает действием или бонусным действием проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) враждебного существа. Пытающееся пробежать существо совершает свою проверку с преимуществом, если оно крупнее враждебного существа, или с помехой, если оно меньше. Если оно выигрывает состязание, то может в этом ходу один раз переместиться сквозь пространство враждебного существа.

Толкание в сторону

С этой опцией существо может при помощи особой толкающей атаки из *Книги игрока* толкнуть цель в сторону, а не от себя. При этом атакующий совершает свою проверку Силы (Атлетика) с помехой. Если проверка была успешной, оно перемещает цель на 5 футов в другое пространство в пределах своей досягаемости.

Удар по укрытию

Если дальнобойная атака промахивается по цели, имеющей укрытие, вы можете воспользоваться этим опциональным правилом, чтоб определить, попала ли атака по укрытию.

Для начала определите, попала ли бы атака, если бы цель была без укрытия. Если бросок атаки слишком низкий, чтобы попасть по цели, но достаточно высокий, чтоб попасть по ней, если бы укрытия не было, то атака попадает по объекту, используемому в качестве укрытия. Если укрытие предоставлено существом, и бросок атаки превышает его КД, то атака попадает по укрывающему существу.

Прорубание сквозь врагов

Если персонажи ваших игроков регулярно сражаются с полчищами низкоуровневых чудовищ, это опциональное правило ускорит такие сражения.

Если рукопашная атака уменьшает до 0 хиты существа с полными хитами, «лишний» урон от атаки можно перенести на другое существо поблизости. Атакующий нацеливается на другое существо в пределах досягаемости, и, если исходный бросок атаки может попасть и по нему тоже, причиняет ему оставшийся урон. Если хиты того существа тоже были полными, и тоже опустились до 0, повторите процесс, перенося остатки урона, пока не кончатся доступные цели или пока этот урон не сможет опустить хиты здорового существа до 0.

Травмы

Обычно урон не оставляет долговременных эффектов, но эта опция вводит в игру травмы.

Вы сами решаете, когда совершать проверку на травму. Существо может получить травму при следующих обстоятельствах:

- При получении критического попадания
- Когда хиты опустились до 0, но оно не убито
- При провале спасброска от смерти на 5 и более единиц

Чтобы определить характер травмы, обратитесь к приведённой таблице. Эта таблица предполагает физиологию гуманоида, но вы можете адаптировать результаты для существ с другими телами.

Длительные травмы

к20	Травма
1	**Потеря глаза.** Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение, а также броски дальнобойных атак. Магия, такая как заклинание *регенерация*, может восстановить утерянный глаз. Если после этой травмы у вас не осталось глаз, вы становитесь слепым.
2	**Потеря руки или ладони.** Вы больше не можете ничего держать двумя руками, и теперь можете держать одновременно только один предмет. Магия, такая как заклинание *регенерация*, может восстановить утерянную конечность.
3	**Потеря ноги или ступни.** Ваша скорость хождения ногами уменьшена вдвое, и вы обязаны использовать посох или клюку, чтобы перемещаться, если у вас нет деревянной ноги или другого протеза. После действия Рывок вы падаете ничком. Вы совершаете с помехой проверки Ловкости, совершённые для сохранения равновесия. Магия, такая как заклинание *регенерация*, может восстановить утерянную конечность.
4	**Хромота.** Ваша скорость хождения ногами уменьшается на 5 футов. После действия Рывок вы должны совершать спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы падаете ничком. Магическое лечение устраняет хромоту.
5–7	**Внутренняя травма.** Каждый раз, когда вы в бою пытаетесь совершить действие, вы должны совершать спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале вы теряете своё действие и не можете совершать реакции до начала своего следующего хода. Травма исчезает после магического лечения или если вы проведёте десять дней, ничего не делая кроме отдыха.
8–10	**Сломанные рёбра.** Эффект такой же как у внутренней травмы, но Сл спасброска равна 10.
11–13	**Ужасный шрам.** Вы получаете рану, которую сложно скрыть. Вы совершаете с помехой проверки Харизмы (Убеждение) и с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание). Магическое лечение как минимум 6 уровня, такое как *полное исцеление* и *регенерация*, устраняют шрам.
14–16	**Гноящаяся рана.** Максимум ваших хитов уменьшается на 1 за каждые 24 часа, пока рана есть. Если максимум хитов опустится до 0, вы умираете. Рана исчезает после магического лечения. В качестве альтернативы, кто-нибудь может заботиться о ране, совершая проверку Мудрости (Медицина) со Сл 15 каждые 24 часа. После десяти успехов рана исчезает.
17–20	**Незначительный шрам.** Этот шрам не даёт негативных эффектов. Магическое лечение как минимум 6 уровня, такое как *полное исцеление* и *регенерация*, устраняют шрам.

Вместо того, чтобы использовать эффект из таблицы, вы можете поручить описание эффектов травмы игроку. Совершите бросок по таблице как обычно, но вместо получения описанного эффекта персонаж получает слабость с таким же названием. Игрок сам решает, как проявлять травму в игре, так же как и другие слабости, и может получить вдохновение, если травма сыграет значительную роль в его жизни.

Массивный урон

Это опциональное правило облегчает уничтожение существ огромным уроном.

Если существо получает урон от одного источника, не меньше половины от максимума хитов, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получит случайный эффект из приведённой ниже таблицы. Например, существо с максимумом хитов 30, совершает этот спасбросок Телосложения, если получает урон 15 от одного источника.

Шок организма

к10	Эффект
1	Хиты существа опускаются до 0.
2–3	Хиты существа опускаются до 0, но оно остаётся стабилизированным.
4–5	Существо становится ошеломлённым до конца своего следующего хода.
6–7	Существо до конца своего следующего хода не может совершать реакции и совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.
8–10	Существо не может совершать реакции до конца своего следующего хода.

Мораль

Некоторые бойцы могут сбегать с поля боя, если сражение оборачивается против них. С помощью этого опционального правила вы можете определять, когда чудовища и ПМ будут сбегать.

Существо может сбегать при следующих условиях:

- Существо становится захваченным врасплох.
- Хиты существа впервые за сражение опускаются до половины от максимума или ниже.
- Существо не смогло в свой ход причинить вреда противнику.

Группа существ может сбегать при следующих условиях:

- Все существа в группе захвачены врасплох.
- Хиты лидера группы уменьшились до 0, он стал недееспособным, взят в плен или выведен из сражения.
- Группа уменьшилась вдвое, а у противника потерь нет.

Для того чтобы определить, сбегает ли существо или группа существ, совершите спасбросок Мудрости со Сл 10 за существо или лидера группы. Если превосходство противника бесспорно, спасбросок совершается с помехой, или же вы можете объявить автоматический провал. Если лидер группы по какой-то причине не может совершить спасбросок, вместо него спасбросок совершает существо в группе с самой высокой Харизмой.

При провале существо или группа сбегает самым коротким маршрутом. Если побег невозможен, существо или группа сдаются. Если сдавшееся существо или группа атаковано пленителями, сражение может продолжиться, и скорее всего они уже не сдадутся и не сбегут.

Проваленный спасбросок не всегда выгоден искателям приключений. Например, сбежавший огр может переполошить остальную часть подземелья или убежать вместе с сокровищем.

Создание чудовища

В *Бестиарии* находятся сотни готовых для игры чудовищ, но там нет всех чудовищ, которых вы можете себе представить. Часть удовольствия от игры как раз состоит в том, что можно создавать новых чудовищ и адаптировать старых, хотя бы ради того, чтобы игроки обрадовались встрече с врагом, которого раньше не видели.

Первый шаг — создание концепции чудовища. Что делает его уникальным? Где оно живёт? Какую роль вы хотите ему выделить в приключении, кампании или мире? На кого оно похоже? Есть ли у него необычные способности? Ответив на эти вопросы, вы сможете начать воплощать чудовище в игре.

Модификация чудовища

Теперь, создав концепцию чудовища, вам понадобятся его характеристики. Первый вопрос, который вы должны себе задать, это «Могу ли я использовать готовые характеристики?».

В блоках статистики *Бестиария* могут быть хорошие варианты для вашего чудовища. Допустим, вы хотите создать разумного лесного хищника, охотящегося на эльфов. Такого в *Бестиарии* нет, но есть кваггот — дикий гуманоидный хищник со скоростью лазания. Вы можете взять блок статистики кваггота для своего чудовища, изменив только его название. Можете также внести незначительные изменения, например, заменив его язык, Подземный, на более подходящий, например, Эльфийский или Сильван.

Вам нужен огненный феникс? Возьмите гигантского орла или рух, дайте ему иммунитет к огню и позвольте причинять урон огнём. Нужна летающая обезьяна? Возьмите бабуина с крыльями и скоростью полёта. Практически любое чудовище, которое вы можете представить, можно создать на основе уже существующего.

Адаптация блока статистики гораздо менее трудозатратна, чем создание нового с нуля, и некоторые изменения никак не сказываются на его показателе опасности, например, замена языка, смена мировоззрения и добавление новых чувств. Однако если вы меняете атакующие или защитные характеристики существа, такие как хиты или урон, его показатель опасности может измениться, как будет показано ниже.

Замена оружия

Если чудовище использует рукотворное оружие, вы можете заменить его другим. Например, вы можете заменить длинный меч хобгоблина алебардой. Не забудьте изменить урон и досягаемость атак. Помните также о последствиях замены одноручного оружия на двуручное и наоборот. Например, хобгоблин с алебардой (двуручное оружие) теряет преимущества от щита, так что его КД уменьшается на 2.

Добавление особенностей

Можно легко модифицировать чудовище, добавив ему новую особенность. Можете создать свою собственную особенность, а можете позаимствовать готовую особенность у чудовищ из *Бестиария*. Например, вы можете создать гибрид гоблина и паука, дав обычному гоблину особенность Паучье

лазание, можете превратить обычного тролля в двухголового, дав особенность Две головы, или можете превратить совомеда в летающего совомеда, дав ему крылья и скорость полёта гигантской совы.

Быстрое создание характеристик чудовища

Если всё, что вам нужно, это корректные характеристики для чудовища с определённым показателем опасности, совершите описанные ниже шаги. Если вы хотите создать блок статистики как у чудовищ из *Бестиария*, перейдите к разделу «создание блока статистики чудовища».

Шаг 1. Ожидаемый показатель опасности

Выберите показатель опасности (ПО) для своего чудовища. Зная ожидаемый показатель опасности чудовища, вы сможете получить его бонус мастерства и другие важные боевые характеристики. Не беспокойтесь, что не получается точно определить показатель опасности, вы сможете внести корректировки позже.

Характеристика чудовищ на основе показателя опасности

		Защитные		Атакующие		
ПО	Бонус маст.	Класс Доспеха	Хиты	Бонус атаки	Урон/ раунд	Сл спасброска
0	+2	≤ 13	1–6	≤ +3	0–1	≤ 13
1/8	+2	13	7–35	+3	2–3	13
1/4	+2	13	36–49	+3	4–5	13
1/2	+2	13	50–70	+3	6–8	13
1	+2	13	71–85	+3	9–14	13
2	+2	13	86–100	+3	15–20	13
3	+2	13	101–115	+4	21–26	13
4	+2	14	116–130	+5	27–32	14
5	+3	15	131–145	+6	33–38	15
6	+3	15	146–160	+6	39–44	15
7	+3	15	161–175	+6	45–50	15
8	+3	16	176–190	+7	51–56	16
9	+4	16	191–205	+7	57–62	16
10	+4	17	206–220	+7	63–68	16
11	+4	17	221–235	+8	69–74	17
12	+4	17	236–250	+8	75–80	17
13	+5	18	251–265	+8	81–86	18
14	+5	18	266–280	+8	87–92	18
15	+5	18	281–295	+8	93–98	18
16	+5	18	296–310	+9	99–104	18
17	+6	19	311–325	+10	105–110	19
18	+6	19	326–340	+10	111–116	19
19	+6	19	341–355	+10	117–122	19
20	+6	19	356–400	+10	123–140	19
21	+7	19	401–445	+11	141–158	20
22	+7	19	446–490	+11	159–176	20
23	+7	19	491–535	+11	177–194	20
24	+7	19	536–580	+12	195–212	21
25	+8	19	581–625	+12	213–230	21
26	+8	19	626–670	+12	231–248	21
27	+8	19	671–715	+13	249–266	22
28	+8	19	716–760	+13	267–284	22
29	+9	19	761–805	+13	285–302	22
30	+9	19	806–850	+14	303–320	23

Одно чудовище с показателем опасности, равным уровню искателей приключений, будет представлять умеренную особенность для группы из четырёх персонажей. Если чудовище будет в компании с другими существами, их показатели опасности должны быть меньше уровня отряда.

Не думайте, что показатель опасности чудовища должен равняться уровню отряда, чтобы представлять достойную угрозу персонажам. Помните, что в больших количествах чудовища с низким показателем опасности могут быть опасными даже для высокоуровневых персонажей.

Шаг 2. Базовые характеристики

Используйте приведённую выше таблицу, чтобы определить Класс Доспеха, хиты, бонус атаки и урон в раунд чудовища, основываясь на показателе опасности, полученном в шаге 1.

Шаг 3. Скорректируйте характеристики

Увеличьте или уменьшите Класс Доспеха, хиты, бонус атаки, урон в раунд и Сл спасбросков чудовища, как посчитаете нужным, основываясь на придуманной концепции чудовища. Например, если вам нужно хорошо защищённое чудовище, увеличьте его Класс Доспеха.

Сделав нужные корректировки, запишите характеристики существа. Если вам нужны дополнительные характеристики, пройдите шаги из раздела «создание блока статистики чудовища».

Шаг 4. Финальный показатель опасности

Вычислите финальный показатель опасности существа, учитывая корректировки из шага 3.

Защитный показатель опасности. Просмотрите колонку хитов в таблице, пока не найдёте хиты своего чудовища. Запишите показатель опасности, соответствующий чудовищу с таким количеством хитов.

Теперь найдите Класс Доспеха, рекомендуемый для чудовища с таким показателем опасности. Если КД вашего чудовища как минимум на две единицы больше или меньше этого числа, скорректируйте показатель опасности, определённый с помощью хитов, в нужную сторону на 1 за каждые 2 единицы разницы.

Атакующий показатель опасности. Просмотрите колонку «урон в раунд» в таблице, пока не найдёте урон в раунд своего чудовища. Запишите показатель опасности, соответствующий чудовищу, причиняющему такой урон.

Теперь найдите бонус атаки, рекомендуемый для чудовища с таким показателем опасности. Если бонус атаки вашего чудовища как минимум на две единицы больше или меньше этого числа, скорректируйте показатель опасности, определённый с помощью урона в раунд, в нужную сторону на 1 за каждые 2 единицы разницы.

Если чудовище больше полагается на спасброски от его атак, чем на сами атаки, то вместо бонуса атаки ориентируйтесь на его Сл спасброска.

Если ваше чудовище использует разные бонусы атаки или разные Сл спасбросков, ориентируйтесь на те, что оно использует чаще всего.

Средний показатель опасности. Итоговый показатель опасности чудовища равен среднему между защитным и атакующим показателем опасности. Округлите показатель опасности по математическим правилам округления. Например, если защитный показатель опасности существа равен 2, а атакующий показатель опасности равен 3, итоговый показатель будет равен 3.

Теперь, имея итоговый показатель опасности, определите по таблице бонус мастерства чудовища. Используйте приведённую ниже таблицу для определения опыта, который принесёт победа над чудовищем. Чудовище с показателем опасности 0 не приносит опыта, если не представляет никакой угрозы. В противном случае оно приносит 10 опыта.

Создание чудовища это не просто возня с цифрами. Рекомендации из этой главы помогут создать чудовище, но узнать, интересно ли будет с ним играть, можно только попробовав его в игре. Увидев его в действии, вы можете позже скорректировать его показатель опасности.

Опыт на основе показателя опасности

ПО	Опыт	ПО	Опыт
0	0 или 10	14	11500
1/8	25	15	13000
1/4	50	16	15000
1/2	100	17	18000
1	200	18	20000
2	450	19	22000
3	700	20	25000
4	1100	21	33000
5	1800	22	41000
6	2300	23	50000
7	2900	24	62000
8	3900	25	75000
9	5000	26	90000
10	5900	27	105000
11	7200	28	120000
12	8400	29	135000
13	10000	30	155000

Создание блока статистики чудовища

Если вы хотите полный блок статистики чудовища, создайте новое чудовище, используя описанный ниже метод.

Введение в *Бестиарий* объясняет все компоненты блока статистики. Для начала ознакомьтесь с тем материалом. В ходе создания чудовища, если вдруг не сможете принять решение, обратитесь к примерам из *Бестиария*.

Придумав концепцию чудовища, совершите следующие шаги:

Шаг 1. Название

Названию чудовища нужно уделять столько же внимания, сколько и другим аспектам, если не больше.

Ваше чудовище может опираться на существо из реального мира или мифов, и в этом случае название будет очевидным. Если название всё же надо придумать, помните, что лучше всего использовать названия, отражающие внешность и характер чудовища (такие как мимик и совомед) или просто хорошо звучащие (такие как чууль или три-крин).

Шаг 2. Размер

Определите размер чудовища: Крохотный, Маленький, Средний, Большой, Огромный или Громадный.

Размер чудовища определяет, какая кость будет определять его хиты в шаге 8. Размер также влияет на пространство, которое будет занимать чудовище, как описано в *Книге игрока*.

Шаг 3. Вид

Вид чудовища наводит на мысли о его происхождении и сущности. В *Бестиарии* описаны все виды чудовищ. Выберите вид, лучше всего соответствующий концепции вашего чудовища.

Шаг 4. Мировоззрение

Если ваше чудовище не заботят вопросы морального выбора, у него нет мировоззрения. В противном случае у него есть мировоззрение, соответствующее его сущности и моральному облику, как описано в *Книге игрока*.

Шаг 5. Значения характеристик и модификаторы

У чудовищ, так же как и у персонажей игроков, есть шесть характеристик. Значение характеристики не может быть ниже 1 и не может превышать 30.

От значения характеристики зависит её модификатор, как показано в таблице на 13 странице *Книги игрока*.

Если не можете определить, какими должны быть характеристики чудовища, посмотрите на похожих чудовищ из *Бестиария* и используйте аналогичные значения. Например, если ваше чудовище умно примерно как человеческий обыватель, дайте ему Интеллект 10 (модификатор +0). Если оно сильно как огр, дайте ему Силу 19 (модификатор +4).

Шаг 6. Ожидаемый показатель опасности

Выберите показатель опасности для своего чудовища. Смотрите шаг 1 в разделе «быстрое создание характеристик чудовища». Бонус мастерства будет использоваться в дальнейших шагах, поэтому запомните или запишите его.

Шаг 7. Класс Доспеха

Класс Доспеха чудовища непосредственно влияет на его показатель опасности и наоборот. Вы можете определить Класс Доспеха чудовища одним из двух способов.

Используйте таблицу. Можете определить КД, соответствующий ожидаемому показателю опасности, по таблице из предыдущего раздела. Вы можете корректировать КД так, как посчитаете нужным. Например, базовый КД для показателя опасности 1 равен 13, но если чудовище хорошо защищено доспехами, увеоичьте КД. Не волнуйтесь, что после этого КД не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности. На показатель опасности влияют и другие факторы, которые будут описаны ниже.

Определите актуальный КД. В качестве альтернативы можете определить КД на основании доспеха, который носит чудовище, на основании его природного доспеха, или некоего усилителя Класса Доспеха (такого как заклинание *доспехи мага*). Опять же, не волнуйтесь, если этот КД не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности.

Если чудовище носит рукотворный доспех, его Класс Доспеха зависит от вида этого доспеха (смотрите в *Книге игрока*). Если чудовище носит щит, примените бонус щита к КД, как обычно.

У чудовища, которое не носит доспех, может быть природный доспех, в случае чего его КД равен 10 + модификатор Ловкости + бонус его природного доспеха. Чудовище с толстой шкурой обычно имеет бонус природного доспеха от +1 до +3. Этот бонус может быть выше, если существо очень хорошо защищено. Горгона, например, покрыта стальными пластинами и обладает природным доспехом +9.

Шаг 8. Хиты

Хиты чудовища непосредственно влияют на его показатель опасности и наоборот. Вы можете определить хиты чудовища одним из двух способов.

Используйте таблицу. Можете определить хиты, соответствующие ожидаемому показателю опасности, по таблице из предыдущего раздела.

Назначьте Кости Хитов. В качестве альтернативы можете выдать чудовищу Кости Хитов, чтобы определить среднее значение его хитов. Не волнуйтесь, если хиты не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности. На показатель опасности влияют и другие факторы, которые будут описаны ниже, и вы всегда позже сможете скорректировать Кости Хитов и сами хиты.

У чудовища может быть столько Костей Хитов, сколько захотите, но размер этих костей зависит от размера чудовища, как показано в таблице ниже.

Например, чудовище Среднего размера использует к8 для определения хитов, так что у чудовища Среднего размера с 5 Костями Хитов и Телосложением 13 (модификатор +1) будет 5к8 + 5 хитов. Обычно у чудовища среднее число хитов. Например, у существа, у которого 5к8 + 5 хитов, будет 27 хитов (5 × 4,5 + 5).

Кость Хитов в зависимости от размера

Размер чудовища	Кость Хитов	Среднее число хитов за кость
Крохотный	к4	2,5
Маленький	к6	3,5
Средний	к8	4,5
Большой	к10	5,5
Огромный	к12	6,5
Громадный	к20	10,5

Шаг 9. Уязвимости, сопротивления и иммунитеты к урону

Решите, есть ли у чудовища уязвимости, сопротивляемости или иммунитеты к неким видам урона (смотрите описания видов урона в *Книге игрока*). Давайте уязвимости, сопротивления и иммунитеты только если они очевидны. Например, есть смысл дать чудовищу, состоящему из жидкой лавы, иммунитет к урону огнём.

Выдача сопротивления и иммунитета к одному или нескольким видам урона (особенно, дробящему, колющему и рубящему урону) подобна выдаче дополнительных хитов. Однако искатели приключений на высоких уровнях могут игнорировать такую защиту, так что на высоких уровнях сопротивления и иммунитеты играют меньшую роль.

Эффективные хиты. Если чудовище обладает сопротивлением или иммунитетом к определённым видам урона — особенно, дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия — и не все персонажи в отряде смогут противостоять этим особенностям, вам нужно учесть эту защиту при сравнивании хитов чудовища с теми, что соответствуют ожидаемому показателю опасности. Используя приведённую ниже таблицу, примените множитель хитов, чтобы определить эффективные хиты для вычисления итогового показателя опасности (настоящие хиты при этом не меняются).

Например, у чудовища с ожидаемым показателем опасности 6, есть 150 хитов и сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. У него будет 225 эффективных хитов (используется множитель 1,5) при определении итогового показателя опасности.

Обычно у чудовищ не бывает уязвимости более чем к двум видам урона. Уязвимости незначительно влияют на показатель опасности чудовища, если только у чудовища нет уязвимости к многочисленным и распространённым видам урона, в частности, дробящему, колющему и рубящему. У такого необычного чудовища эффективных хитов будет вдвое меньше чем настоящих. В таком случае лучше уберите эти уязвимости и просто дайте меньше хитов.

Эффективные хиты в зависимости от сопротивлений и иммунитетов

Ожидаемый показатель опасности	Множитель хитов за сопротивления	Множитель хитов за иммунитеты
1–4	× 2	× 2
5–10	× 1,5	× 2
11–16	× 1,25	× 1,5
17 или больше	× 1	× 1,25

Шаг 10. Бонусы атаки

Бонусы атаки чудовища непосредственно влияют на его показатель опасности и наоборот. Вы можете определить бонусы атаки чудовища одним из двух способов.

Используйте таблицу. Можете определить бонус атаки для всех атак чудовища, соответствующий ожидаемому показателю опасности, по таблице из предыдущего раздела, невзирая на значения характеристик.

Вы можете корректировать эти бонусы атаки так, как посчитаете нужным. Например, базовый бонус атаки для чудовища с показателем опасности 1 равен +3, но если вам нужно меткое чудовище, увеличьте его бонус соответствующим образом. Не волнуйтесь, если бонус атаки не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности. На показатель опасности влияют и другие факторы, которые будут описаны ниже.

Вычислите бонусы атаки. В качестве альтернативы, вы можете вычислить бонусы атаки чудовища так же, как игроки вычисляют бонусы атаки для своих персонажей.

Если у чудовища есть действие, требующее совершения броска атаки, его бонус атаки будет равен его бонусу мастерства + модификатор Силы или Ловкости. Обычно чудовища используют Силу для рукопашных и Ловкость для дальнобойных атак, хотя маленькие чудовища иногда используют для обоих видов атак Ловкость.

Опять же, не волнуйтесь, если бонус атаки не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности. Вы всегда позже сможете скорректировать бонусы атаки чудовища.

Шаг 11. Урон

Эффективный урон чудовища — количество урона, причиняемого им каждый раунд — непосредственно влияет на его показатель опасности и наоборот. Вы можете определить эффективный урон чудовища одним из двух способов.

Используйте таблицу. Можете определить урон чудовища, причиняемый им каждый раунд, соответствующий ожидаемому показателю опасности, по таблице из предыдущего раздела. При этом не важно, как этот урон распределён среди атак; например, у чудовища может быть одна атака, причиняющая такой большой урон, а может быть несколько атак, причиняющий куда меньший урон одному или нескольким врагам.

Выберите вид урона, зависящий от способа, которым он причиняется. Например, если чудовище атакует острейшими клыками, урон, скорее всего, будет рубящим. Если когти отравлены, часть урона может быть уроном ядом.

Если хотите, чтобы в разных раундах урон был разным, можете превратить диапазон урона в выражение с использованием костей (для чудовища с одной атакой) или несколько таких выражений (для чудовища с многочисленными атаками). Например, чудовище с показателем опасности 2 причиняет в раунд 15–20 урона. Если у чудовища Сила 18 (модификатор +4), можете дать ему одну рукопашную атаку, причиняющую урон 3к8 + 4 (в среднем 17,5), либо разделить эффективный урон на две отдельные атаки, причиняющие урон 1к10 + 4 (в среднем 9) каждая, либо использовать любую другую комбинацию, в которой средний эффективный урон будет попадать в указанные границы.

Зависимость урон от оружия. В качестве альтернативы, вы можете использовать выражение с использованием костей, чтобы представить урон, причиняемый чудовищем каждой из своих атак, зависящий при этом от используемого оружия.

Не волнуйтесь, если эффективный урон не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности. На показатель опасности влияют и другие факторы, которые будут описаны ниже, и вы всегда позже сможете скорректировать эффективный урон чудовища.

Некоторые чудовища используют естественное оружие, такое как когти и жало на хвосте. Другие используют рукотворное оружие.

Если у чудовища есть природное оружие, вы сами решаете, какой урон оно причиняет этими атаками, а также вид урона. Примеры смотрите в *Бестиарии*.

Если чудовище использует рукотворное оружие, оно причиняет урон, соответствующий этому оружию. Например, секира в руках Среднего чудовища причиняет рубящий урон 1к12 плюс модификатор Силы чудовища.

Крупные чудовища обычно используют увеличенные версии оружия, причиняющие при попадании дополнительную кость урона. Удвойте кость оружия, если существо Большое, утройте, если существо Огромное, или возьмите четыре кости, если существо Громадное. Например, Огромный великан с секирой соответствующего размера причиняет рубящий урон 3к12 (плюс бонус Силы), а не 1к12.

Существа совершают с помехой броски атаки оружием, предназначенным для более крупного атакующего. Вы можете постановить, что существа вообще не могут использовать оружие, созданное для бойца на две и более категории крупнее.

Итоговый эффективный урон. Чтобы определить итоговый эффективный урон, сложите вместе средний урон, причиняемый каждой из атак в раунде. Если у чудовища есть разные варианты атак, используйте самые эффективные его атаки. Например, огненный великан может совершить в раунд две атаки двуручным мечом или одну атаку камнем. Атаки двуручным мечом причиняют больше урона, поэтому эффективный урон будет определяться этими атаками.

Если в каждом раунде эффективный урон варьируется, возьмите урон за три первых раунда сражения и вычислите среднее значение. Например, у молодого белого дракона есть мультиатака (одна атака укусом и две атаки когтями), причиняющая в среднем каждый раунд по 37 урона, а также дыхание, причиняющее урон 45, или 90, если целей будет две (а так, скорее всего, и будет). В первых трёх раундах дракон, скорее всего, один раз использует оружие дыхания, а потом два раза использует мультиатаку, так что средний эффективный урон за три раунда будет равен (90 + 37 + 37) ÷ 3, или 54 урона (после округления в меньшую сторону).

При вычислении эффективного урона за раунд не забывайте о других причиняющих урон умениях, таких как ауры, реакции, легендарный действия и действия в логове. Например, Огненная аура балора причиняет урон 10 всем существам, которые попадают по нему рукопашными атаками. Эта же аура причиняет урон огнём 10 всем существам в пределах 5 футов от балора в начале каждого хода балора. Если предположить, что один член отряда всегда будет в пределах 5 футов от балора, и всегда будет попадать по нему рукопашным оружием, эффективный урон балора в раунд увеличивается на 20.

Дополнение к атакам

У многих чудовищ есть атаки, которые не просто причиняют урон. Вот некоторые эффекты, которые можно добавить к атаке, чтобы получить зрелищные сражения:

- Добавьте к атаке урон другого вида
- Пусть чудовище при попадании возьмёт цель в захват
- Пусть чудовище собьёт цель с ног при попадании
- Цель получит особое состояние, если по ней попадут, и она провалит спасбросок

Шаг 12. Сл спасбросков

У чудовища могут быть атаки и другие особенности, заставляющие цель совершить спасбросок. Сл спасброска для сопротивления таким эффектам непосредственно влияет на его показатель опасности и наоборот. Вы можете определить Сл спасбросков одним из двух способов.

Используйте таблицу. Можете определить Сл спасбросков, соответствующую ожидаемому показателю опасности, по таблице из предыдущего раздела.

Вычислите Сл. В качестве альтернативы, вы можете вычислить Сл спасбросков от эффектов чудовища так: 8 + бонус мастерства чудовища + модификатор соответствующей характеристики чудовища. Характеристику вы выбираете сами.

Например, если эффект — яд, самой подходящей характеристикой будет Телосложение чудовища. Если эффект подобен эффекту заклинания, соответствующей характеристикой может оказаться Интеллект, Мудрость или Харизма.

Не волнуйтесь, если Сл спасбросков не будет соответствовать ожидаемому показателю опасности. На показатель опасности влияют и другие факторы, которые будут описаны ниже, и вы всегда позже сможете скорректировать Сл спасбросков.

Шаг 13. Особые действия, реакции и особенности

Некоторые особенности (такие как Сопротивление магии), особые действия (такие как Превосходная невидимость) и особые реакции (такие как Парирование) улучшают боевую эффективность чудовища и потенциально могут увеличить его показатель опасности.

В представленной ниже таблице приводятся разнообразные умения из *Бестиария*. Там же указано, какие умения увеличивают эффективный Класс Доспеха существа, хиты, бонусы атаки и эффективный урон для определения показателя опасности (настоящие характеристики эти умения не изменяют). Если умение не влияет на показатель опасности чудовища, в третьей колонке стоит прочерк.

Выдавая чудовищу особенности, действия и реакции, помните, что они нужны далеко не всем. Чем больше вы их добавите, тем более сложным для игры станет чудовище.

Врождённое колдовство и Использование заклинаний. Влияние, оказываемое этими двумя особенностями на показатель опасности чудовища, зависит от заклинаний, которые чудовище может накладывать. Заклинания, причиняющие больше урона, чем обычные атаки чудовища, а также заклинания, увеличивающие КД и хиты чудовища, нужно принимать в расчёт при определении итогового показателя опасности чудовища. Смотрите информацию по этим двум особенностям во введении *Бестиария*.

Шаг 14. Скорость

У каждого чудовища есть скорость хождения (у неподвижных она равна 0). Кроме скорости хождения, у чудовища может быть одна или несколько других скоростей, включая скорости копания, лазания, плавания и полёта.

Летающее чудовище. Увеличьте эффективный Класс Доспеха чудовища на 2 (не настоящий КД), если оно может летать, умеет причинять урон на расстоянии и предполагается показатель опасности не больше 10 (высокоуровневым персонажам проще разобраться с летающими существами).

Шаг 15. Бонусы спасбросков

Если вы хотите, чтобы чудовище было невероятно устойчиво к определённым эффектам, можете дать ему бонус к спасброскам, привязанным к конкретным характеристикам.

Бонусы спасбросков лучше всего использовать для нейтрализации низких характеристик. Например, нежити с низкой Мудростью может понадобиться бонус к спасброскам Мудрости, чтобы её было сложнее очаровывать, пугать и изгонять.

Бонус спасброска равен бонусу мастерства чудовища + модификатор его соответствующей характеристики.

Чудовище с тремя и более бонусами спасбросков обладает хорошим преимуществом в защите, поэтому его эффективный КД (не настоящий) должен быть увеличен при определении показателя опасности. Если у него три или четыре бонуса, увеличьте эффективный КД на 2. Если у него пять или больше бонусов, увеличьте эффективный КД на 4.

Шаг 16. Итоговый показатель опасности

Теперь у вас есть информация по всем характеристикам, чтобы можно было вычислить итоговый показатель опасности чудовища. Этот шаг идентичен шагу 4 из раздела «быстрое создание характеристик чудовища». Вычислите защитный показатель опасности и атакующий показатель опасности, а среднее число станет итоговым показателем опасности.

Шаг 17. Бонусы навыков

Если хотите, чтобы чудовище владело навыком, можете дать ему бонус, равный его бонусу мастерства, к проверкам характеристики, связанной с этим навыком. Например, чудовище с острыми чувствами может обладать бонусом к проверкам Мудрости (Внимательность), а лживое чудовище может обладать бонусом к проверкам Харизмы (Обман).

Вы можете удвоить бонус мастерства, чтобы продемонстрировать несравненные навыки. Например, доппельгангер так хорошо обманывает других, что его бонус к проверкам Харизмы (Обман) равен его удвоенному бонусу мастерства + его модификатор Харизмы.

Бонусы навыков не влияют на показатель опасности чудовища.

Шаг 18. Иммунитет к состояниям

У чудовища может быть иммунитет к одному или нескольким негативным состояниям, но эти иммунитеты не влияют на его показатель опасности. Описание состояний смотрите в приложении А *Книги игрока*.

Так же как иммунитет к урону, иммунитет к состояниям должен быть интуитивным и логичным. Например, есть смысл в том, чтобы каменный голем не становится отравленным, так как у него нет ни нервной системы, ни внутренних органов.

Шаг 19. Чувства

У чудовища могут быть следующие особые чувства, описанные в *Бестиарии*: истинное зрение, слепое зрение, тёмное зрение и чувство вибрации. Владение особыми чувствами не влияет на показатель опасности чудовища.

Пассивное значение Внимательности. У всех чудовищ есть пассивное значение Мудрости (Внимательность), которое используется при обнаружении приближающихся или скрывающихся врагов. Пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 10 + его модификатор Мудрости. Если чудовище владеет навыком Внимательность, то его пассивное значение равно 10 + бонус Мудрости (Внимательность).

Шаг 20. Языки

Владение языками не влияет на показатель опасности чудовища.

Чудовище может говорить на таком количестве языков, сколько нужно вам, хотя мало кто говорит больше чем на двух, а многие чудовища (в частности, звери), вообще не могут говорить. Чудовище, не способное говорить, всё равно может понимать те или иные языки.

Телепатия. Владение телепатией не влияет на показатель опасности чудовища. Подробности о телепатии смотрите в *Бестиарии*.

Блоки статистики ПМ

В приложении Б *Бестиария* есть блоки статистики для распространённых архетипов ПМ, таких как разбойники и стражи, а также подсказки по их модификации. При этом разрешается использовать расовые особенности из *Книги игрока*, экипировать ПМ магическими предметами и менять им доспехи, оружие и заклинания.

Если хотите взять готовый блок ПМ и адаптировать его для определённой расы, примените модификаторы характеристик и умения из приведённой ниже таблицы. Если изменятся КД, хиты, бонус атаки или урон, пересчитайте показатель опасности.

Умения чудовищ

Название	Пример	Влияние на показатель опасности
Агрессивный	Орк	Увеличьте эффективный урон в раунд на 2.
Аморфный	Чёрная слизь	—
Амфибия	Куо-тоа	—
Атака в броске	Кентавр	Увеличьте урон одной атаки на количество, указанное в описании особенности.
Безрассудство	Минотавр	—
Бестелесное перемещение	Привидение	—
Благословение исчадия	Камбион	Добавьте модификатор Харизмы к настоящему КД.
Борец	Мимик	—
Буйство	Гнолл	Увеличьте эффективный урон в раунд на 2.
Быстрая реакция	Марилит	—
Внезапная атака	Медвежатник	Увеличьте эффективный урон на 1 раунд на количество, указанное в описании особенности.
Воинское превосходство	Хобгоблин	Увеличьте эффективный урон одной атаки в раунд на количество, указанное в описании особенности.
Вонь	Троглодит	Увеличьте эффективный КД на 1.
Восприимчивость к антимагии	Летающий меч	—
Восстановление	Лич	—
Врождённое колдовство	Джинн	Смотрите шаг 13 в разделе «создание блока статистики чудовища».
Вытягивание жизни	Умертвие	—
Две головы	Эттин	—
Дьявольское зрение	Шипастый дьявол	—
Жестокость	Медвежатник	Увеличьте эффективный урон в раунд на количество, указанное в описании особенности.
Задержка дыхания	Людоящер	—
Запоминание пути	Минотавр	—
Избегание	Демилич	Увеличьте эффективный КД на 1.
Иллюзорная внешность	Зелёная карга	—
Иммунитет к изгнанию	Ревенант	—
Использование заклинаний	Лич	Смотрите шаг 13 в разделе «создание блока статистики чудовища».
Камуфляж на местности	Жаболюд	—
Кожа хамелеона	Троглодит	—
Компенсация слепоты	Гримлок	—
Кровавое бешенство	Сахуагин	Увеличьте эффективный бонус атаки на 4.
Легендарное сопротивление	Древний чёрный дракон	Каждое ежедневное использование этой особенности увеличивает эффективные хиты чудовища в зависимости от его ожидаемого показателя опасности: 1–4, 10 хитов; 5–10, 20 хитов; 11 или выше, 30 хитов.
Лидерство	Капитан хобгоблинов	—
Ловкий побег	Гоблин	Увеличьте эффективный КД и эффективный бонус атаки на 4 (при условии, что чудовище в каждом раунде прячется).
Магическое оружие	Балор	—
Мастер устраивать засады	Доппельгангер	Увеличьте эффективный бонус атаки на 1.
Наскок	Тигр	Увеличьте эффективный урон на 1 раунд на количество, причиняемое бонусным действием этой особенности.
Наследие фей	Дроу	—
Невидимость	Бес	—
Неизменяемая форма	Железный голем	—
Непостижимый	Андросфинкс	—
Неумолимый	Вервепрь	Увеличьте эффективные хиты чудовища в зависимости от его ожидаемого показателя опасности: 1–4, 7 хитов; 5–10, 14 хитов; 11–16, 21 хит; 17 или выше, 28 хитов.
Облёт	Перитон	—
Обманчивая внешность	Горгулья	—
Одержимость	Привидение	Удвойте эффективные хиты.
Оружие ангела	Дэв	Увеличьте эффективный урон в раунд на количество, указанное в описании особенности.
Оружие дыхания	Древний чёрный дракон	При определении эффективного урона считайте, что оружие дыхания попадает по двум целям, и что все цели провалили спасброски.

Название	Пример	Влияние на показатель опасности
Осадное чудовище	Земляной элементаль	—
Острые чувства	Адская гончая	—
Очарование	Вампир	—
Парирование	Хобгоблин военачальник	Увеличьте эффективный КД на 1.
Паутина	Гигантский паук	Увеличьте эффективный КД на 1.
Паучье лазание	Эттеркап	—
Перевёртыш	Веркрыса	—
Передача урона	Плащевик	Удвойте эффективные хиты. Добавьте одну третью хитов чудовища к урону в раунд.
Перенаправление атаки	Босс гоблинов	—
Пикирующая атака	Ааракокра	Увеличьте урон одной атаки на количество, указанное в описании особенности.
Поглощение урона	Мясной голем	—
Подражание	Кенку	—
Подтаскивание	Верёвочник	—
Превосходная невидимость	Волшебный дракончик	Увеличьте эффективный КД на 2.
Предсмертная вспышка	Магмин	Увеличьте эффективный урон на 1 раунд на количество, указанное в описании особенности, считая, что она будет действовать на два существа.
Проглатывание	Бехир	Предположите, что чудовище проглотило одно существо и в течение 2 раундов причиняет ему урон кислотой.
Прокладывание туннеля	Бурый увалень	—
Прыжок с места	Жаболюд	—
Психическая защита	Гитцерай монах	Добавьте модификатор Мудрости к настоящему КД, если чудовище не носит доспех и не использует щит.
Регенерация	Тролль	Увеличьте эффективные хиты на 3 × число хитов, регенерируемых каждый раунд.
Сверхъестественное восприятие	Куо-тоа	—
Свечение	Пылающий череп	—
Сжимание	Удав	Увеличьте эффективный КД на 1.
Скользкий	Куо-тоа	—
Скрытность в тени	Теневой демон	Увеличьте эффективный КД на 4.
Смена облика	Древний латунный дракон	—
Сопротивление изгнанию	Лич	—
Сопротивление магии	Балор	Увеличьте эффективный КД на 2.
Стихийное тело	Эйзер	Увеличьте эффективный урон в раунд на количество, указанное в описании особенности.
Стойкость нежити	Зомби	Увеличьте эффективные хиты чудовища в зависимости от его ожидаемого показателя опасности: 1–4, 7 хитов; 5–10, 14 хитов; 11–16, 21 хит; 17 или выше, 28 хитов.
Тактика стаи	Кобольд	Увеличьте эффективный бонус атаки на 1.
Телепортация	Балор	—
Увеличение	Дуэргар	Увеличьте эффективный урон в раунд на количество, указанное в описании особенности.
Уверенный	Бородатый дьявол	—
Ужасающая внешность	Древний чёрный дракон	Увеличьте эффективные хиты на 25%, если чудовище предназначено для персонажей не больше 10 уровня.
Ужасающий облик	Баньши	Смотрите «ужасающая внешность».
Устойчивый	Дао	—
Хождение по паутине	Гигантский паук	—
Чтение мыслей	Доппельгангер	—
Чувствительность к свету	Теневой демон	—
Чувствительность к солнечному свету	Кобольд	—
Чувство паутины	Гигантский паук	—
Эфирность	Ночная карга	—
Эхолокация	Крюкастый ужас	—
Ярость от ранения	Кваггот	Увеличьте эффективный урон на 1 раунд на количество, указанное в описании особенности.

Создание ПМ с нуля

Если вам нужна абсолютно новая статистика для ПМ, у вас есть два варианта:

- Можете создать блок статистики для него (подобный тем, что есть в *Бестиарии*), как для чудовища, как было объяснено в предыдущем разделе.
- Вы можете создать ПМ как персонажа игрока, по инструкциям из *Книги игрока*.

Если вы решили создать ПМ как персонажа игрока, можете пропустить этап выбора предыстории и вместо этого выдать ему владение двумя навыками.

Умения ПМ

Раса	Модификаторы характеристик	Умения
Ааракокра	+2 Лов, +2 Мдр	Пикирующая атака; атака когтём; скорость 20 фт., летая 50 фт., говорит на Ауране
Гнолл	+2 Сил, −2 Инт	Буйство; тёмное зрение 60 фт.
Гном*	+2 Инт, +2 Лов или Тел	Гномья хитрость; Маленький размер; скорость 25 фт.; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Гномьем и Общем
Гном, глубинный	+1 Сил, +2 Лов	Гномья хитрость, Врождённое колдовство, Каменный камуфляж; Маленький размер; скорость 20 фт.; тёмное зрение 120 фт.; говорит на Гномьем, Подземном и Терране
Гоблин	−2 Сил, +2 Лов	Ловкий побег; Маленький размер; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Гоблинском и Общем
Гримлок	+2 Сил, −2 Хар	Компенсация слепоты, Острый слух и тонкий нюх, Каменный камуфляж; не может быть ослеплён; слепое зрение 30 фт., или 10 фт. если глух (слеп за пределами этого радиуса); говорит на Подземном
Дварф*	+2 Сил или Мдр, +2 Тел	Дварфская устойчивость, Знание камня; скорость 25 фт.; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Дварфском и Общем
Драконорождённый*	+2 Сил, +1 Хар	Оружие дыхания (при определении урона вместо уровня используйте показатель опасности), Сопротивление урону, Наследие драконов; говорит на Драконьем и Общем
Дроу*	+2 Лов, +1 Хар	Наследие фей, умение дроу Врождённое колдовство, Чувствительность к солнечному свету; тёмное зрение 120 фт.; говорит на Эльфийском и Подземном
Жаболюд	−2 Инт, −2 Хар	Амфибия, Общение с лягушками и жабами, Болотный камуфляж, Прыжок с места; скорость 20 фт., плавая 40 фт.; говорит на Жаболюдском
Зомби	+1 Сил, +2 Тел, −6 Инт, −4 Мдр, −4 Хар	Стойкость нежити; иммунитет к урону ядом; не может быть отравлен; тёмное зрение 60 фт.; не может говорить, но понимает языки, известные при жизни
Кенку	+2 Лов	Мастер устраивать засады, Подражание; понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание
Кобольд	−4 Сил, +2 Лов	Тактика стаи, Чувствительность к солнечному свету; Маленький размер; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Драконьем и Общем
Куо-тоа	Нет	Амфибия, Сверхъестественное восприятие, Скользкий, Чувствительность к солнечному свету; скорость 30 фт., плавая 30 фт.; тёмное зрение 120 фт.; говорит на Подземном
Людоящер	+2 Сил, −2 Инт	Задержка дыхания (15 мин.); бонус природного доспеха +3 к КД; скорость 30 фт., плавая 30 фт.; говорит на Драконьем
Мерфолк	Нет	Амфибия; скорость 10 фт., плавая 40 фт.; говорит на Акване и Общем
Орк	+2 Сил, −2 Инт	Агрессивный; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Общем и Орочьем
Полуорк*	+2 Сил, + 1 Тел	Непоколебимая стойкость; тёмное зрение 60 фт.; владение навыком Запугивание; говорит на Общем и Орочьем
Полурослик*	+2 Лов, +1 Тел или Хар	Храбрый, Проворство полуросликов, Везучий; Маленький размер; скорость 25 фт.; говорит на Общем и языке Полуросликов
Полуэльф*	+1 Лов, +1 Инт, +2 Хар	Наследие фей; тёмное зрение 60 фт.; владение двумя навыками; говорит на Общем и Эльфийском
Скелет	+2 Лов, −4 Инт, −4 Хар	Уязвимость к дробящему урону; иммунитет к урону ядом и истощению; не может быть отрав-лен; тёмное зрение 60 фт.; не может говорить, но понимает языки, известные при жизни
Тифлинг*	+1 Инт, +2 Хар	Дьявольское наследие (вместо уровня используйте показатель опасности), сопро-тивле-ние к урону огнём; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Инфернальном и Общем
Троглодит	+2 Сил, +2 Тел, −4 Инт, −4 Хар	Кожа хамелеона, Вонь, Чувствительность к солнечному свету; бонус природного доспеха +1 к КД; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Троглодитском
Хобгоблин	Нет	Воинское превосходство; тёмное зрение 60 фт.; говорит на Гоблинском и Общем
Эльф*	+2 Лов, +1 Инт или Мдр	Наследие фей, Транс; тёмное зрение 60 фт.; владение навыком Внимательность; говорит на Общем и Эльфийском

* Смотрите в *Книге игрока* описание расовых особенностей, ни одна из которых не влияет на показатель опасности ПМ.

Таблица «умения ПМ» резюмирует модификаторы характеристик и умения представителей разнообразных рас, а также существ из *Бестиария* с показателем опасности меньше 1. Примените эти модификаторы и добавьте эти умения к блоку статистики ПМ, а потом определите его показатель опасности, как если бы он был чудовищем. Умения, влияющие на показатель опасности чудовища, описаны в таблице «умения чудовищ». Бонус мастерства ПМ определяется его уровнем, как у персонажа, а не показателем опасности.

Если чудовища, которое вы хотите использовать, нет в этой таблице, используйте процесс, описанные в разделе «чудовища с классами».

Чудовища с классами

Вы можете использовать правила из 3 главы *Книги игрока*, чтобы дать чудовищу уровни класса. Например, вы можете превратить обычного оборотня в оборотня с 4 уровнями класса варвар (название такого чудовища будет записываться так: «оборотень, варвар 4 уровня»).

Для начала создайте блок статистики чудовища. Чудовище получает классовые умения за те уровни класса, что вы ему даёте, со следующими исключениями:

- Чудовище не получает начальное снаряжение добавляемого класса.
- За каждый добавляемый уровень класса чудовище получает одну Кость Хитов (вид которой зависит от его размера), игнорируя прогрессию Костей Хитов класса.
- Бонус мастерства чудовища зависит от его показателя опасности, а не от уровней класса.

Закончив добавлять уровни класса чудовищу, вы можете скорректировать значения его характеристик, как посчитаете нужным (например, можно увеличить Интеллект, чтобы чудовище было более эффективным волшебником), и внести любые другие исправления. Вам нужно будет пересчитать его показатель опасности, как если бы вы создавали его с нуля.

В зависимости от выбранного чудовища и выданных ему уровней класса, его показатель опасности может измениться очень сильно, а может практически не измениться. Например, оборотень с четырьмя уровнями варвара станет гораздо сильнее, чем раньше. И наоборот, хиты, заклинания и прочие классовые умения, получаемые красным драконом от пяти уровней волшебника, не увеличат его показатель опасности.

Создание заклинания

При создании нового заклинания ориентируйтесь на уже существующие. Вот на что следует обратить особое внимание:

- Если заклинание настолько хорошее, что заклинатель его постоянно использует, возможно, оно слишком мощное для своего уровня.
- Большая длительность или большая зона воздействия могут скомпенсировать слабый эффект, в зависимости от заклинания.
- Избегайте создавать заклинания с очень ограниченным диапазоном применения, например, работающие только против добрых драконов. Такие заклинания имеют право на существование, но мало кто будет их учить и подготавливать, если только заранее не известно, что они точно пригодятся.
- Убедитесь, что заклинание не выбивается из стилистики класса. Например, обычно у вол шебников и чародеев нет лечащих заклинаний, поэтому лечащее заклинание в списке заклинаний волшебника будет посягательством на область деятельности жреца.

Урон заклинания

Для заклинаний, причиняющих урон, используйте приведённую ниже таблицу, чтобы определить примерный урон, соответствующий их уровню. Таблица предполагает, что заклинания причиняют половину урона при успешном спасброске или промахе. Если заклинание не причиняет урон при успешном спасброске, увеличьте урон на 25 процентов.

Вы можете использовать другие кости урона, при условии, что средний результат будет примерно таким же. Так заклинания получатся разными. Например, вы можете изменить урон заговора с 1к10 (в среднем 5,5) на 2к4 (в среднем 5), уменьшив максимальный урон и сделав более вероятным получение среднего результата.

Урон заклинаний

Уровень заклинания	Одна цель	Многочисленные цели
Заговор	1к10	1к6
1	2к10	2к6
2	3к10	4к6
3	5к10	6к6
4	6к10	7к6
5	8к10	8к6
6	10к10	11к6
7	11к10	12к6
8	12к10	13к6
9	15к10	14к6

Лечащие заклинания

Вы можете использовать таблицу «урон заклинаний» для определения хитов, восстанавливаемых заклинаниями. Заговоры не должны восстанавливать хиты.

Создание магического предмета

Магические предметы из 7 главы — лишь малая часть магических сокровищ, которые могут найти персонажи во время приключений. Если у вас очень опытные игроки, и вы хотите их удивить, можете или модифицировать существующий предмет или придумать нечто совершенно новое.

Модификация предмета

Вместо того чтобы изобретать новый предмет, проще изменить уже существующий. Если ваш паладин использует цеп, вы можете изменить *святой мститель* так, чтобы он стал цепом, а не мечом. Вы можете превратить *кольцо тарана* в волшебную палочку, а *плащ защиты* в *обруч защиты*, и всё это не меняя свойств предмета.

Возможны и другие замены. Предмет, причиняющий урон одного вида, может причинять другой вид урона. Меч *язык пламени* может причинять урон электричеством, а не огнём, например. Одни способности могут заменять другие, так что *зелье лазания* может с лёгкостью стать *зельем скрытности*.

Вы также можете модифицировать предмет, наделяя его свойствами другого предмета. Например, вы можете объединить эффекты *шлема понимания языков* с эффектами *шлема телепатии*. Это сделает предмет более мощным (и возможно увеличит его редкость), но не сломает вам игру.

Ну и, наконец, вспомните инструменты модификации предметов из 7 главы. Дав предмету интересное малое свойство, причудливую особенность или разум, вы значительно измените ощущения от обладания им.

Создание нового предмета

Если модификации предмета вам недостаточно, можете создать нечто абсолютно новое. Магический предмет должен или позволять персонажу делать что-то, что ранее он не мог, или улучшать его возможность делать то, что он и так умел. Например, *кольцо прыжков* позволяет владельцу прыгать на большие расстояния, то есть улучшает уже имеющееся умение. *Кольцо тарана* же даёт персонажу возможность причинять урон силовым полем.

Чем проще подход, тем легче персонажу будет использовать предмет в игре. Можно дать предмету заряды, особенно если у него есть несколько разных эффектов, но если решить, что предмет всегда активен или может использоваться определённое число раз в день, использовать его будет проще.

Уровень силы

Если вы сделаете предмет, позволяющий персонажу убивать любого, по кому попадёт одна-единственная атака, это наверняка разрушит вашу игру. С другой стороны, предмет, чьё преимущество редко проявляется, не будет достойной наградой.

Используйте приведённую ниже таблицу в качестве руководства, помогающего оценить силу предмета, основываясь на его редкости.

Сила магического предмета в зависимости от редкости

Редкость	Макс. уровень заклинания	Макс. бонус
Обычный	1	—
Необычный	3	+1
Редкий	6	+2
Очень редкий	8	+3
Легендарный	9	+4

Максимальный уровень заклинания. В этой колонке указан максимальный уровень заклинания, эффект которого может предоставлять предмет в форме свойства, доступного один раз в день. Например, предмет с обычной редкостью может предоставлять преимущества заклинания 1 уровня один раз в день (или всего один раз, если он поглощаемый). Редкие, очень редкие и легендарные предметы могут позволять владельцу накладывать заклинания более низкого уровня чаще, чем раз в день.

Максимальный бонус. Если предмет даёт статичный бонус к КД, броскам атаки, спасброскам или проверкам характеристик, в этой колонке указан максимальный бонус, соответствующий редкости предмета.

Настройка

Решите, нужно ли, чтобы персонаж настраивался на предмет, чтобы получить доступ к его свойствам. Используйте следующие рекомендации:

- Если вы не хотите, чтобы члены отряда передавали друг другу предмет и получали от него постоянные преимущества, предмет должен требовать настройку.
- Если предмет даёт бонус, который могут давать и другие предметы, хорошо, если он будет требовать настройку, чтобы персонажи не пытались собрать слишком много таких предметов.

Создание новых опций персонажа

Если вас не устраивают опции, представленные в *Книге игрока*, посмотрите в этом разделе советы по созданию новых расовых и классовых опций, а также предысторий.

Создание расы или подвида

В этом разделе показано, как модифицировать существующие расы, а также создавать новые. Самый важный шаг при этом — создать историю, стоящую за расой или одним из её подвидов. Чёткое представление о месте этой расы в сюжете вашей кампании поможет совершить выбор в процессе создания. Задайте себе несколько вопросов:

- Зачем моей кампании нужно, чтобы этой расой можно было играть?
- Как выглядит эта раса?
- Как описать культуру этой расы?
- Где живут представители этой расы?
- Есть ли интересные конфликты в истории и культуре этой расы?
- Какие отношения у этой расы с другими расами, доступными для игры?
- Какие классы и предыстории подходят представителям этой расы?
- Какие у этой расы значительные особенности?
- Если создаётся подвид, что отличает его от других видов этой расы?

Сравните придуманную вами расу с другими вариантами рас, доступных игрокам, чтобы убедиться, что она не меркнет в сравнении с существующими вариантами (что сделает её непопулярной), но и не затмевает их (что сделает непопулярными другие расы).

Когда начнёте создавать игровые элементы расы, такие как расовые особенности, посмотрите для вдохновения на уже существующие расы.

Косметические изменения

Проще всего можно модифицировать существующую расу, изменив её внешность. Смена внешнего вида не обязана менять игровые элементы. Например, можно переделать полуросликов в антропоморфных мышей, вообще не меняя их расовых особенностей.

Культурные изменения

В вашем мире эльфы могут быть пустынными кочевниками, а не лесными жителями, полурослики могут жить в городах среди облаков, а дварфы могут быть моряками, а не шахтёрами. Если вы меняете культуру расы, можете также совершить небольшие изменения в особенностях и владениях расы.

Например, представим, что дварфы в вашем мире — моряки и изобретатели пороха. Вы можете добавить пистоли и мушкеты в список оружия, навыками владения которыми обладают дварфы, а также дать им владение навыками управления водным транспортом вместо владения ремесленными инструментами. Эти два небольших изменения сделают дварфов разительно непохожими на своих собратьев из *Книги игрока*, а сила расы останется практически той же самой.

Создание нового подвида

Создание нового подвида требует большего вовлечения, чем внесение небольших изменений в существующие расы, но так вы создаёте дополнительное разнообразие в выборе расы, а не просто заменяете одни опции другими.

В приведённом примере мы рассмотрим создание подвида эльфов: эладринов. Эта раса встречается во многих мирах D&D, так что вы можете черпать идеи из многочисленных источников.

Пример подрасы: Эладрин

Эладрины — магические существа с сильными связями с природой, живущие в сумеречном царстве Страны Фей. Их города иногда пересекаются с Материальным Планом, появляясь ненадолго в горных долинах и глухих лесных рощах, но всегда возвращаются в Страну Фей.

У подвидов эльфов из *Книги игрока* есть увеличение характеристик, обучение оружию и по две-три дополнительных особенности. Учитывая историю эладринов и их магическую сущность, будет логично увеличить их Интеллект. Изменять владение оружием, общим для лесных и высших эльфов, нет смысла.

От других эльфов эладринов отличает умение двигаться между границами планов, исчезая в одном месте и тут же появляясь в другом. В игре это отражено ограниченным использованием заклинания *туманный шаг*. Поскольку *туманный шаг* это заклинание 2 уровня, это умение достаточно сильное, и новых особенностей добавлять больше не нужно. Так мы получаем готовый подвид эладринов:

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Владение эльфийским оружием. Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким и длинным луками.

Фейский шаг. С помощью этой особенности вы можете один раз наложить заклинание *туманный шаг*. Вы восстанавливаете эту особенность когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых.

Создание новой расы

При создании новой расы начните с её истории и отталкивайтесь от неё. Сравните своё творение с другими расами своего мира и можете позаимствовать особенности у них. Посмотрите, например, на аасимаров, расу, похожую на тифлингов, но с наследием небожителей.

Пример расы: Аасимар

В то время как у тифлингов по венам течёт кровь исчадий, аасимары являются потомками небожителей. Обычно они выглядят как прекрасные люди со сверкающими волосами, безупречной кожей и пронзительными глазами. Аасимары часто пытаются выдавать себя за людей, чтобы искоренять зло и защищать добро на Материальном Плане, не привлекая внимания к своему наследию. Они стремятся слиться с обществом, но чаще всего всё равно выбиваются из общего ряда и становятся почитаемыми лидерами и славными героями.

Вы можете использовать аасимаров в противовес расе тифлингов. Эти расы могут враждовать, демонстрируя более масштабный конфликт между силами добра и зла в вашей кампании.

Вот задачи для Аасимаров:

- Аасимары должны быть эффективными жрецами и паладинами.
- Аасимары должны быть для небожителей и людей теми же, кем являются тифлинги для исчадий и людей.

Учитывая, что аасимары и тифлинги являются двумя сторонами одной монеты, разрабатывать особенности новой расы можно на основе уже существующих тифлингов. Так как мы хотим, чтобы аасимары были хорошими паладинами и жрецами, стоит улучшить им Мудрости и Харизму вместо Интеллекта и Харизмы.

Так же как у тифлингов, у аасимаров будет тёмное зрение. Вместо сопротивления к урону огнём дадим им сопротивление к урону излучением, чтобы показать их сущность. Однако урон излучением встречается гораздо реже урона огнём, поэтому мы также дадим им сопротивление к урону некротической энергией, чтобы они хорошо сражались с нежитью.

Особенность тифлингов Дьявольское наследие является хорошей моделью для аналогичной особенности аасимаров, отражающей их магическую природу, нужно лишь заменить заклинания тифлингов на заклинания такого же уровня, но отражающие при этом родство с небожителями. Однако аасимары получили целых два сопротивления, поэтому мы ограничим заклинания только простыми и бытовыми.

Заполнив все остальные детали, мы получим следующие расовые особенности аасимаров:

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1, а значение Харизмы увеличивается на 2.

Возраст. Аасимары взрослеют тогда же, когда и люди, но живут немного дольше.

Мировоззрение. Из-за родства с небожителями аасимары чаще всего бывают добрыми. Однако некоторые аасимары отвергают своё родство и посвящают себя злу.

Размер. Аасимары по росту и телосложению схожи с людьми. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.

Тёмное зрение. Благодаря вашему наследию небожителей, вы отлично видите при тусклом свете и в темноте. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Сопротивление небожителей. Вы получаете сопротивление к урону излучением и некротической энергией.

Наследие небожителей. Вы знаете заговор *свет*. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день накладывать *малое восстановление*. При достижении 5 уровня вы можете один раз в день наложить заклинание *дневной свет* как заклинание 3 уровня. «Раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Небесном и Общем.

Модификация класса

Классы в *Книге игрока* описывают широкий диапазон архетипов персонажей, но для вашей кампании может понадобиться что-то совершенно новое. В этом разделе описаны способы модификации существующих классов под ваши нужды.

Изменение владений

Смена владений — простой и безопасный способ модифицировать класс, чтобы он лучше подходил вашему миру. Замена владения одним навыком или инструментом на владение другим не делает персонажа ни слабее, ни сильнее, но может изменить нюансы класса.

Например, в крупной гильдии воров вашего мира могут поклоняться божеству-покровителю, и выполнять ради него тайные задания. Чтобы отразить эту культурную деталь, вы можете добавить Религию в список навыков, из которых плут выбирает те, которыми будет владеть. Вы можете даже заставлять брать этот навык, если плут принадлежит этой гильдии.

Вы можете также изменить владение доспехами и оружием, чтобы отразить некоторые аспекты своего мира. Например, можете решить, что жрецы определённого божества принадлежат к ордену, запрещающему накопление материальных богатств кроме магических предметов, полезных для выполнения поручений. Такие жрецы ходят с посохами, и им запрещено носить доспехи и использовать другое оружие кроме посохов. Чтобы это отразить, вы можете убрать у жрецов этой веры владение оружием и доспехами, оставив только владение боевыми посохами. Вы можете дать им преимущество, чтобы скомпенсировать потерю владения — что-то вроде классового умения монаха Защита без доспехов, но в виде божественного благословения.

Изменение списков заклинаний

Обычно изменение списка заклинаний мало влияет на силу персонажа, но сильно меняет ощущение от класса целиком. В вашем мире паладины могут присягать не своим идеалам, а мощным чародеям. Для того чтобы отразить это, вы можете создать новый список заклинаний паладинов, добавив в исходный список заклинания их господ, волшебников и чародеев. И вот паладины выглядят уже совсем иначе.

Будьте осторожны, меняя список заклинаний колдунов. Из-за того, что они восстанавливают ячейки заклинаний после короткого отдыха, они смогут использовать некоторые заклинания чаще, чем другие классы.

Ограничения классов

Вы можете не менять принцип класса, но всё равно подстроить его под свой мир, ограничив класс для некоторых рас или культур.

Например, вы можете решить, что барды, волшебники, колдуны и чародеи отражают магические традиции четырёх разных рас или культур. Коллегии бардов могут быть доступны только эльфам. Драконорождённые могут быть единственной расой, в которой появляются чародеи, а все колдуны вашего мира могут быть людьми. Эту мысль можно развивать дальше. Коллегия знаний может предназначаться для высших эльфов, а барды Коллегии доблести могут быть лесными эльфами. Школу Иллюзий могли открыть гномы, поэтому все волшебники, специализирующиеся на этой школе — гномы. Разные человеческие культуры могут производить колдунов с разными договорами, и так далее. Точно так же, разные домены жрецов могут быть закреплены за разными регионами, в которых живут свои расы и культуры.

Вы сами решаете, когда позволять персонажам игроков игнорировать эти ограничения. Может ли полуэльф затесаться среди эльфов и выучить традиции их бардов? Сможет ли дварф заключить договор колдуна, несмотря на отсутствие связей с культурой, в среде которой возникают настоящие колдуны? Как всегда, лучше согласиться и использовать желание игрока как возможность развить историю персонажа и мира, чем отказаться и отрезать перспективы.

Замена классовых умений

Если одно или несколько умений некоего класса не совсем подходит тематике вашей кампании, вы можете заменить их другими. При этом вы должны убедиться, что новые опции так же привлекательны как те, что вы убираете, и что новые классовые умения так же эффективны при социальном взаимодействии, исследовании или в сражении, как старые. Классы существуют чтобы помогать игроку выражать концепцию персонажа, и, отнимая классовые умения, вы отнимаете у персонажа эти возможности.

Менять классовые умения нужно лишь тогда, когда вы хотите подстроить его под нужды своей кампании или если хотите помочь игроку сделать особого персонажа (возможно, похожего на персонажа из романа, телесериала, комикса или фильма).

Для начала выберите классовое умение или их группу для замены. Затем вам надо оценить, что эти умения давали классу, чтобы новые умения не оказались слишком сильными или слабыми. Задайте себе следующие вопросы об удаляемых умениях:

- Какое влияние окажет замена этого умения на исследование, социальное взаимодействие или сражение?
- Влияет ли замена умения на то, сколько времени отряд может искать приключения в течение дня?
- Потребляет ли это умение ресурсы, создаваемые другими элементами этого класса?
- Это умение действует постоянно или восстанавливается после короткого отдыха, продолжительного отдыха или иного отрезка времени?

Вооружившись ответами на эти вопросы, вы можете начать создавать новые умения на замену старым. Нет ничего страшного, если новые классовые умения завязаны на исследование, социальное взаимодействие или сражение больше, чем старые, но и слишком сильно этим не увлекайтесь. Например, если вы замените умение, ориентированное на исследование, чем-то, что полезно только в сражении, вы сделаете класс более сильным в бою, и он может затмить собой другие классы.

Нет готовой формулы, по которой можно создавать классовые умения. Для начала лучше всего просмотреть все другие классовые умения, а также заклинания, черты и прочие правила. Будьте готовы к неудачам, когда с виду хорошие умения на игре оказываются не такими уж замечательными. Ничего страшного в этом нет. Всё, что вы создаёте, нужно предварительно тестировать. Представляя новые классовые умения, убедитесь, что игроки осознают факт, что вы позже можете их запрещать или вносить в них изменения.

Создание новых классовых опций

У каждого класса есть как минимум одна основная точка ветвления. Жрецы выбирают божественный домен, воины выбирают воинский архетип, волшебники выбирают магические традиции, и так далее. Создание новых опций не требует удаления старых, но новые должны быть сопоставимы с существующими, чтобы не быть сильнее или слабее их, и при этом не должны выбиваться из стилистики. Как всегда, будьте готовы тестировать свои идеи и вносить изменения, если некоторые элементы не будут вас устраивать.

Создав в голове концепцию новой классовой опции, можете начинать конкретизировать. Если не знаете с чего начать, посмотрите на существующие опции и то, что дают их классовые умения. Ничего страшного, если у двух классовых опций будут одинаковые умения, а примеры механики для вдохновения можно искать и в других классах. Создав классовое умение, задайте себе следующие вопросы:

- Как это умение усиливает историю или тематику классовой опции?
- Если ли аналогичное умение, которое можно использовать как образец?
- Сопоставимо ли новое классовое умение с другими умениями этого же уровня?

Вариант: Очки заклинаний

Можно изменить класс, поменяв его методику использования заклинаний. При помощи этой системы персонаж с умением Использование заклинаний использует не ячейки заклинаний, а очки заклинаний. Очки заклинаний дают заклинателю большую гибкость ценой больших расчётов.

В этом варианте у каждого заклинания есть стоимость в очках, зависящая от его уровня. В приведённой ниже таблице указана стоимость в очках заклинаний ячеек с 1 по 9 уровень. Заговоры не требуют ячеек, и потому не стоят очков заклинаний.

Вместо того чтобы получать от умения Использование заклинаний ячейки заклинаний, вы получаете очки заклинаний. Вы тратите очки заклинаний для создания ячейки заклинаний желаемого уровня, а потом используете эту ячейку для накладывания самого заклинания. Очков заклинаний не может быть меньше 0, и вы восстанавливаете все очки заклинаний, когда оканчиваете продолжительный отдых.

Заклинания с уровнем выше 5 накладывать сложно. Вы можете с помощью очков заклинаний создать по одной ячейке заклинаний уровня 6 и выше. Вы не можете создать ещё одну ячейку с таким же уровнем, что уже была создана, пока не окончите продолжительный отдых.

Количество очков заклинаний, которые вы можете потратить, зависит от вашего уровня заклинателя, как показано в таблице «очки заклинаний в зависимости от уровня». Ваш уровень также определяет максимальный уровень заклинаний, который вы можете накладывать. Даже если у вас достаточно очков, ячейку с уровнем выше максимального вы не создадите.

Эта таблица распространяется на бардов, волшебников, друидов, жрецов и чародеев. Для паладинов и следопытов уровень персонажа считается уменьшенным вдвое. Для воина (мистический рыцарь) и плута (мистический ловкач) уровень персонажа делится на три.

Эту же систему можно применять к чудовищам, накладывающим заклинания за счёт ячеек заклинаний, но делать это не рекомендуется, так как отслеживать очки заклинаний чудовищ может быть сложно.

Стоимость в очках заклинаний

Уровень заклинания	Стоимость в очках	Уровень заклинания	Стоимость в очках
1	2	5	7
2	3	6	9
3	5	7	10
4	6	8	11
		9	13

Очки заклинаний в зависимости от уровня

Уровень класса	Очки заклинаний	Макс. уровень заклинаний
1	4	1
2	6	1
3	14	2
4	17	2
5	27	3
6	32	3
7	38	4
8	44	4
9	57	5
10	64	5
11	73	6
12	73	6
13	83	7
14	83	7
15	94	8
16	94	8
17	107	9
18	114	9
19	123	9
20	133	9

Создание предыстории

Хорошая предыстория может помочь игроку создать персонажа, уместного в вашей кампании. Предыстория помогает найти ему место, а не объяснить, что персонаж умеет делать в терминах игровой механики.

Вместо того чтобы фокусироваться на предыстории конкретного персонажа, например, торговца или странника, подумайте о фракциях, организациях и культурах своей кампании и том, как с их помощью можно создать интересные предыстории для персонажей игроков. Например, вы можете создать предысторию послушника Крепости Свечи, которая по функциона лу будет похожа на предысторию мудреца, но будет привязывать персонажей к месту и организации вашего мира.

У персонажа с такой предысторией, возможно, будут друзья среди монахов, следящих за великий библиотекой Крепости Свечи. Такой персонаж может свободно входить в библиотеку и обращаться к её знаниям, в то время как другие должны для этого жертвовать ценные книги со знаниями. Враги Крепости Свечи будут врагами этого персонажа, но и союзники у них будут общие. Послушники Крепости Свечи считаются образованными мудрецами и защитниками знаний. Можно будет провести много интересных диалогов с ПМ, которые узнали предысторию персонажа и теперь обращаются к нему за помощью.

Для создания предыстории выполните следующие шаги:

Шаг 1. Привяжите предысторию к своему миру

Для того чтобы привязать предысторию к своему миру, определите элемент кампании, с которым она будет связана. Это может быть организация, ремесло, личность, событие или место.

Шаг 2. Предположите характеристики личности

Создайте таблицу с чертами характера, идеалами, привязанностями и слабостями, подходящими к этой предыстории, или позаимствуйте готовые записи из таблиц *Книги игрока*. Даже если ваши игроки не используют эти таблицы, этот шаг поможет вам обрисовать, на что похожа это предыстория. Эти таблицы не обязаны быть большими — достаточно будет по дватри элемента для каждой таблицы.

Шаг 3. Выдайте владения или языки

Выберите для предыстории по два навыка и два инструмента, которыми будет владеть персонаж с этой предысторией. Вы можете поменять владение инструментом на один язык или владение двумя инструментами на два языка.

Шаг 4. Определите начальное снаряжение

Убедитесь, что ваша предыстория включает набор начального снаряжения. Кроме небольшой денежной суммы начальное снаряжение должно включать предметы, которые персонаж заполучил до того как стал искателем приключений, а также один-два уникальных для этой предыстории предмета.

Например, начальное снаряжение послушника Крепости Свечи может включать комплект дорожной одежды, мантию учёного, пять свечей, трутницу, пустой футляр для свитков с выгравированным на нём символом Крепости Свечи и поясной кошель с 10 зм. Футляр для свитков может быть подарком послушнику, принявшему жизнь, полную приключений. Если хотите, там также может быть полезная карта.

Шаг 5. Выберите умение предыстории

Выберите уже существующее умение или создайте новое. Если вы берёте существующее умение, добавьте или измените несколько деталей, чтобы сделать его уникальным.

Например, у послушника Крепости Свечи может быть умение мудреца Исследователь (представлено в *Книге игрока*), но с дополнительным преимуществом, позволяющим входить в Крепость Свечи без обычной платы.

Умение предыстории не должно давать чётких игровых преимуществ, таких как бонусы к проверкам характеристик и броскам атаки. Эти умения должны открывать новые возможности для отыгрыша, исследования и другого взаимодействия с миром.

Например, умение мудреца Исследователь толкает персонажа на поиски приключений. Оно не предоставляет самой информации и не даёт автоматических успехов. Однако если персонаж с этим умением не может вспомнить информацию, он знает, где может её найти. Это может быть другой мудрец или библиотека, находящаяся в древнем захоронении.

Хорошие умения дают персонажам повод отправляться на поиски приключений, общаться с другими персонажами, и они укрепляют связи с создаваемым вами окружением.

Приложение А: Случайные подземелья

Это приложение поможет вам быстро создать подземелье. Вам придётся обращаться к одним и тем же таблицам несколько раз. Для начала определите начальную область, затем совершите броски, чтобы определить коридоры и двери, находящиеся в этой области. Теперь, когда у вас есть начальные коридоры и двери, определите место и характер последующих коридоров, дверей, комнат, лестниц, и так далее — все они создаются бросками по соответствующим таблицам.

Следуя этим инструкциям, можно получить огромный комплекс, не влезающий на лист миллиметровки. Если вы хотите ограничить размеры подземелья, следует заранее определить границы.

Самое очевидное ограничение размера подземелья — это лист бумаги, на котором оно нарисовано. Если какая-либо деталь вылезает за пределы листа, сократите её. Коридор может свернуть или привести в тупик на краю карты, а комнату можно сделать меньше, чтобы она поместилась в доступном пространстве.

В качестве альтернативы, вы можете решить, что коридоры, ведущие за края карты — это дополнительные входы в подземелье. Лестницы, шахты и другие элементы, которые обычно ведут на другие этажи, которые вы не собираетесь рисовать, могут служить той же цели.

Начальная область

Таблица «начальная область» создаёт комнату или набор коридоров на входе в ваше подземелье. Определив начальную область, выберите одну из дверей или коридоров, ведущих к начальной области, как вход в подземелье.

Определившись с входом, совершите броски по соответствующим таблицам для всех коридоров или дверей, ведущих из начальной области. Все коридоры отходят на 10 футов от начальной области. После этого определите по таблице «коридоры», что находится за ними. Используйте таблицу «за дверью», чтобы определить, что находится за дверьми и за потайными дверьми.

Начальная область

к10	Результат
1	Квадрат, 20 × 20 фт.; коридоры в каждой стене
2	Квадрат, 20 × 20 фт.; двери в двух стенах, коридор в третьей стене
3	Квадрат, 40 × 40 фт.; двери в трёх стенах
4	Прямоугольник, 80 × 20 фт., ряд колонн по центру; коридоры в длинных стенах, двери в коротких стенах
5	Прямоугольник, 20 × 40 фт.; коридоры в каждой стене
6	Круг, 40 фт. диаметром; по коридору через каждые 90 градусов
7	Круг, 40 фт. диаметром; по коридору через каждые 90 градусов; колодец в центре комнаты (может вести на нижний этаж)
8	Квадрат, 20 × 20 фт.; двери в двух стенах, коридор в третьей стене, потайная дверь в четвёртой стене
9	Коридор, 10 фт. шириной; Т-образный перекрёсток
10	Коридор, 10 фт. шириной; Х-образный перекрёсток

Коридоры

Создавая проходы и коридоры, совершайте броски по таблице «коридор» несколько раз, увеличивая длину и ответвления для всех открытых коридоров на карте, пока не доберётесь до двери или комнаты.

Каждый раз, когда вы создаёте новый коридор, совершите бросок для определения его ширины. Если коридор является ответвлением от другого коридора, бросьте к12 по таблице «ширина коридора». Если же он ведёт из комнаты, тогда бросьте к20 по этой же таблице, но ширина коридора должна быть как минимум на 5 футов меньше, чем самая длинная стена этой комнаты.

Коридор

к20	Особенность
1–2	Прямо на 30 фт., без дверей и прилегающих коридоров
3	Прямо на 20 фт., дверь справа, затем ещё на 10 фт. Вперёд
4	Прямо на 20 фт., дверь слева, затем ещё на 10 фт. вперёд
5	Прямо на 20 фт., оканчивается дверью
6–7	Прямо на 20 фт., прилегающий коридор справа, затем ещё на 10 фт. вперёд
8–9	Прямо на 20 фт., прилегающий коридор слева, затем ещё на 10 фт. вперёд
10	Прямо на 20 фт., заканчивается тупиком; 10-процентный шанс наличия потайной двери
11–12	Прямо на 20 фт., затем поворот налево и ещё 10 фт. вперёд
13–14	Прямо на 20 фт., затем поворот направо и ещё 10 фт. вперёд
15–19	Комната (совершите бросок по таблице «комната»)
20	Лестница* (совершите бросок по таблице «лестница»)

* Наличие лестницы подразумевает подземелье с более чем одним этажом. Если вам не нужно многоуровневое подземелье, можете перебросить этот результат, использовать лестницу как дополнительный вход, либо заменить её другим элементом на свой выбор.

Ширина коридора

к12/к20	Ширина
1–2	5 фт.
3–12	10 фт.
13–14	20 фт.
15–16	30 фт.
17	40 фт., с рядом колонн посередине
18	40 фт., с двойным рядом колонн
19	40 фт. в ширину, 20 футов в высоту
20	40 фт. в ширину, 20 футов в высоту, балкон в 10 фт. от пола, позволяет попасть на верхний этаж

Двери

Каждый раз, когда результат в таблице указывает на дверь, обратитесь к таблице «вид двери», чтобы определить её свойства. Затем с помощью таблицы «за дверью» выясните, что находится за ней. Если дверь закрыта на засов, решите, с какой стороны он находится. По вашему усмотрению, незапертые двери могут быть заклинившими. Смотрите в 5 главе информацию по дверям и опускным решёткам.

Вид двери

к20	Вид двери
1–10	Деревянная
11–12	Деревянная, закрыта на засов или заперта
13	Каменная
14	Каменная, закрыта на засов или заперта
15	Железная
16	Железная, закрыта на засов или заперта
17	Опускная решётка
18	Опускная решётка, заперта
19	Потайная дверь
20	Потайная дверь, закрыта на засов или заперта

За дверью

к20	Особенность
1–2	Прямо по коридору на 10 фт., затем Т-образный перекрёсток уходит на 10 футов направо и налево
3–8	20 фт. прямо по коридору
9–18	Комната (обратитесь к таблице «комната»)
19	Лестница (обратитесь к таблице «лестница»)
20	Ложная дверь с ловушкой

Комнаты

Если результат броска указывает на наличие комнаты, используйте таблицу «комната», чтобы определить её размеры. Затем совершите бросок по таблице «выходы из комнаты», чтобы определить количество выходов.

Используйте таблицы из раздела «наполнение подземелья», чтобы определить содержимое комнаты.

Комната

к20	Комната
1–2	Квадратная, 20 x 20 фт.[1]
3–4	Квадратная, 30 x 30 фт.[1]
5–6	Квадратная, 40 x 40 фт.[1]
7–9	Прямоугольная, 20 x 30 фт.[1]
10–12	Прямоугольная, 30 x 40 фт.[1]
13–14	Прямоугольная, 40 x 50 фт.[2]
15	Прямоугольная, 50 x 80 фт.[2]
16	Круглая, 30 фт. диаметром[1]
17	Круглая, 50 фт. диаметром[2]
18	Восьмиугольная, 40 x 40 фт.[2]
19	Восьмиугольная, 60 x 60 фт.[2]
20	Трапециевидная, примерно 40 x 60 фт.[2]

[1] Используйте в таблице «выходы из комнаты» колонку «обычная комната».
[2] Используйте в таблице «выходы из комнаты» колонку «большая комната».

Выходы из комнаты

к20	Обычная комната	Большая комната
1–3	0	0
4–5	0	1
6–8	1	1
9–11	1	2
12–13	2	2
14–15	2	3
16–17	3	3
18	3	4
19	4	5
20	4	6

Местонахождение выхода

к20	Местонахождение
1–7	Стена, противоположная входу
8–12	Стена, слева от входа
13–17	Стена, справа от входа
18–20	Стена, в которой вход

Вид выхода

к20	Вид
1–10	Дверь (совершите бросок по таблице «вид двери»)
11–20	Коридор, 10 фт. длиной

Лестницы

В категорию лестниц входит всё, что позволяет подниматься и спускаться, включая наклонные скаты, дымоходы, открытые шахты, подъёмники и приставные лестницы. Если у вашего подземелья больше одного этажа, пространство между этажами определяете вы сами. Обычно это расстояние составляет 30 футов.

Лестница

к20	Лестница
1–4	Вниз на один этаж в комнату
5–8	Вниз на один этаж в 20-футовый коридор
9	Вниз на два этажа в комнату
10	Вниз на два этажа в 20-футовый коридор
11	Вниз на три этажа в комнату
12	Вниз на три этажа в 20-футовый коридор
13	Вверх на один этаж в комнату
14	Вверх на один этаж в 20-футовый коридор
15	Вверх в тупик
16	Вниз в тупик
17	Дымоход на один этаж вверх в 20-футовый коридор
18	Дымоход на два этажа вверх в 20-футовый коридор
19	Шахта (с подъёмником или без) вниз на один этаж в комнату
20	Шахта (с подъёмником или без) вверх на один этаж в комнату и вниз на один этаж в комнату

Объединение областей

Закончив карту, вы можете добавить двери между комнатами и коридорами, которые находятся рядом, но при этом не соединены. Эти двери увеличат количество путей в подземелье и варианты перемещений игроков.

Если ваше подземелье состоит из нескольких этажей, убедитесь, что они соединены лестницами, ямами или другими вертикальными проходами. Если используете миллиметровку, наложите новый лист на существующую карту, отметьте места лестниц и прочих мест, общих для двух этажей, и продолжайте рисовать.

Наполнение подземелья

Создание карты — только половина веселья. Нарисовав контуры, нужно решить, какие препятствия и награды будут ждать в коридорах и комнатах. Подземелье нужно заполнить интересными видами, звуками, предметами и существами.

Вы при этом не обязаны досконально записывать все подробности. То, что вам действительно необходимо, это список чудовищ, список сокровищ и список из одного-двух ключевых элементов для каждой зоны подземелья.

Предназначение комнаты

Предназначение комнаты поможет определить её убранство и содержимое.

Для каждой комнаты своего подземелья придумайте её предназначение или создайте его с помощью таблиц. Для каждого вида подземелий из 5 главы этой книги приведены свои таблицы.

Например, если вы создаёте склеп, используйте для определения предназначения комнат таблицу «Подземелье: Склеп». После ориентированных на конкретные подземелья таблиц идёт таблица «общие для всех подземелий комнаты», которую можно использовать, если ваше подземелье не полностью вписывается в стандартные варианты, или если вы хотите внести разнообразие.

Бездумное следование результатам бросков может привести к нелепым результатам. Крохотная комнатка может стать храмом, а огромная комната по соседству будет кладовкой. Иногда придумывать объяснения таким несуразицам бывает даже забавно, но помните, что всегда можете изменить любой выпавший результат. Вы можете самостоятельно определять назначение ключевых комнаты и создавать для них конкретное наполнение.

Подземелье: Смертельная ловушка

к20	Предназначение
1	Ложа или зал для зрителей
2–8	Караульное помещение, защищённое от вторжения
9–11	Хранилище важных сокровищ, попасть в которое можно только через запертую или потайную дверь (75-процентный шанс присутствия ловушки)
12–14	В комнате находится головоломка, которую нужно решить, чтобы обойти ловушку или чудовище
15–19	Ловушка, убивающая или берущая в плен существ
20	Помещение для наблюдения, позволяющее стражникам или зрителям следить за существами, перемещающимися по подземелью

Подземелье: Логово

к20	Предназначение
1	Алтарь, у которого поклоняются обитатели подземелья
2	Арсенал с оружием и доспехами
3	Банкетный зал для важных церемоний
4	Водохранилище или колодец с питьевой водой
5	Загон для питомцев или сторожевых зверей
6	Загон или тюрьма для удержания пленников
7	Кабинет для приёма гостей
8	Комната для тренировок и упражнений
9	Казарма, где расквартированы защитники логова
10–11	Караульное помещение для обороны логова
12–13	Кладовая, для нескоропортящихся товаров
14	Кухня для приготовления и хранения еды
15	Мастерская для изготовления оружия, доспехов, инструментов и других товаров
16	Пыточная камера
17	Спальня, предназначенная для лидеров
18	Тронный зал лидера логова
19	Трофейный зал или музей
20	Уборная или ванная

Подземелье: Лабиринт

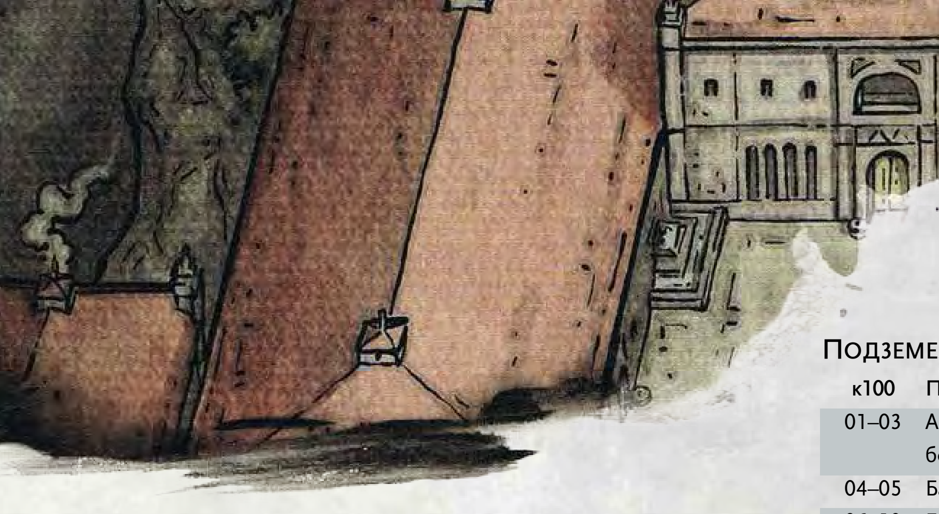
к20	Предназначение
1	Загон или тюрьма, попасть в которую можно только через потайную дверь, используемая для заключения пленников, которые будут отправлены в лабиринт
2–5	Караульное помещение для стражей, патрулирующих лабиринт
6	Колодец с питьевой водой
7	Комната для призыва существ, охраняющих лабиринт
8–11	Ловушка, мешающая жертвам лабиринта или убивающая их
12–16	Логово сторожевых зверей, патрулирующих лабиринт
17	Мастерская, в которой чинят двери, крепления для факелов и прочую мебель
18	Храм божества или другой сущности
19–20	Хранилище съестных припасов, а также инструментов, позволяющих стражам лабиринта поддерживать комплекс в рабочем состоянии

Подземелья: Шахта

к20	Предназначение
1–2	Барак шахтёров
3–8	Забой, где добывали руду (75-процентный шанс того, что ресурс выработан)
9	Кабинет надзирателя шахты
10–11	Караульное помещение
12–13	Кладовая инструментов и прочего снаряжения
14	Кузница для починки инструментов
15	Кухня для рабочих
16	Лаборатория для испытания добытых необычных минералов
17	Сейф или хранилище для хранения руды перед отправкой на поверхность
18	Спальня надзирателя или управляющего
19	Храм божества, покровительствующего шахтёрам, земле или защите
20	Хранилище питьевой воды для шахтёров

Подземелье: Планарные врата

к100	Предназначение
01–05	Арсенал охранников портала
06–08	Библиотека с книгами об истории портала
09–10	Галерея для демонстрации трофеев и предметов, связанных с порталом и его охранниками
11–15	Загон или тюрьма для пленников или существ, выходящих из портала
16–17	Кабинет, рабочий
18–19	Кабинет, для приёма гостей
20–28	Казарма для охранников портала
29–36	Караульное помещение для защиты портала или надзора за ним
37–39	Комната для ворожбы о портале и событиях, связанных с ним
40	Комната для призыва существ, исследующих или охраняющих портал
41–43	Красивое фойе или вестибюль
44–48	Кухня
49–53	Лаборатория для экспериментов, связанных с порталом и существами, выходящими из него
54–55	Мастерская для изготовления инструментов и снаряжения, необходимого для изучения портала
56–57	Планарный узел, в котором раньше были врата на другой план (25-процентный шанс того, что ещё активны)
58–59	Прихожая или вестибюль
60	Пыточная камера для допроса существ, приходящих из портала, или пытавшихся воспользоваться им
61	Сейф или хранилище для защиты ценных сокровищ, связанных с порталом, или денег для оплаты услуг охранников портала
62–64	Склад
65–66	Склеп, где хранятся останки охранников портала
67–70	Спальня для высокопоставленных членов ордена, охраняющего портал
71–75	Спальня для гостей и охранников
76–81	Столовая
82–85	Уборная или ванная
86–88	Учебная аудитория для посвящённых, изучающих тайны портала
89–95	Храм божества или божеств, связанных с порталом и его охранниками
96–00	Хранилище питьевой воды



Подземелье: Храм или святыня

к100	Предназначение
01–03	Арсенал с оружием и доспехами, штандартами и боевыми знамёнами
04–05	Банкетный зал для торжеств и священных праздников
06–10	Библиотека с религиозными трактатами
11–15	Гардероб с церемониальными одеждами и предметами
16	Загон для зверей или чудовищ, связанных с божеством храма
17–18	Кабинет, в котором священники храма принимают обывателей и низкоранговых посетителей
19–21	Казарма воителей и наёмных охранников
22–27	Караульное помещение
28–31	Кельи, в которых верующие могут посидеть в тихом созерцании
32–35	Колодец с питьевой водой, обороняемый на случай нападения или осады
36–38	Комната для ворожбы, исписанная рунами и наполненная оборудованием для гадания
39–41	Комната для призыва существ с других планов
42–48	Комната трофеев с предметами, изображающими ключевых личностей или события из мифологии
49	Конюшня для ездовых лошадей и верховых животных храма или для посыльных и приходящих караванов
50–52	Кухня (в злом храме может сильно напоминать пыточную камеру)
53–58	Мастерская для починки или создания оружия, религиозных предметов и инструментов
59–60	Пыточная камера, используемая для допросов (в добрых и нейтральных храмах с уклоном в закон) или развлечения (в злых храмах)
61–66	Склеп верховного жреца или аналогичной личности, скрытый и охраняемый существами и ловушками
67–70	Спальня младших священников или учеников
71–72	Столовая (большая) для слуг и младших священников
73	Столовая (маленькая) для верховных священников
74–76	Тюрьма для врагов, захваченных в плен (в добрых и нейтральных храмах), или предназначенных для жертвоприношения (в злых храмах)
77	Уборная или ванная
78–80	Учебная аудитория для обучения послушников священников
81–84	Храм малого божества, связанного с основным божеством храма
85	Хранилище (или склеп) с важными реликвиями и церемониальными предметами, тщательно охраняемое ловушками
86–90	Хранилище обычных припасов
91–00	Центральный храм, в котором проводятся ритуалы

Подземелье: Крепость

к100	Предназначение
01–03	Арсенал с высококачественным снаряжением, в том числе лёгким осадным оружием, таким как баллисты
04–07	Банкетный зал для гостей и проведения праздников
08–11	Библиотека с большой коллекцией редких книг
12–19	Буфет, включая подвал для вин и крепких напитков
20	Ванная комната с мраморным полом и прочей роскошью
21–22	Вестибюль, в котором посетители ждут возможность попасть в крепость
23	Вольер или зоопарк для экзотических существ
24–26	Галерея для демонстрации дорогих работ и трофеев
27	Гардероб с большим количеством одежды
28–31	Гостиная для семьи или близких друзей
32–34	Зал ожидания, в котором аудиенции ожидают второстепенные гости
35–39	Кабинет с письменным столом
40	Кабинет, в котором управляющий крепости принимает гостей
41–44	Казарма элитных стражников
45–62	Караульное помещение
63–65	Комната для игр и развлечения гостей
66–69	Конюшня
70–75	Кухня, на которой готовят экзотическую пищу для большого числа гостей
76	Питомник для чудовищ или тренированных животных, охраняющих крепость
77	Салон для развлечения гостей
78–79	Склеп управляющего крепости или другой важной личности
80	Спальня для управляющего крепости или важных гостей
81–84	Столовая для неформальных сборов и приёмов пищи
85	Тронный зал, изысканно украшенный
86–87	Уборная или ванная
88	Храм божества, связанного с управляющим крепости
89–91	Хранилище питьевой воды
92	Хранилище или склеп важных сокровищ (75-процентный шанс нахождения за потайной дверью)
93–00	Хранилище обычных товаров или припасов

Подземелье: Склеп

к20	Предназначение
1	Вестибюль для пришедших почтить мертвеца или участвовать в ритуале захоронения
2	Галерея, демонстрирующая деяния мертвеца трофеями, статуями, рисунками и прочими предметами
3	Гардероб священников для подготовки к ритуалу захоронения
4–8	Гробницы для менее важных захоронений
9–10	Караульное помещение, обычно охраняемое нежитью, конструктами или другими существами, которым не нужно есть и спать
11	Комната для ворожбы, используемая в ритуалах для связи с мертвецами
12	Ложная гробница (с ловушкой) для уничтожения или пленения воров
13–14	Мастерская для бальзамирования мертвецов
15	Огромная гробница дворянина, верховного жреца или другой важной персоны
16	Склеп, где покоятся самые богатые и важные персоны, защищаемый потайными дверьми и ловушками
17–18	Храм, посвящённый божеству, надзирающему за мертвецами и хранящему их покой
19–20	Хранилище инструментов для ремонта склепа и подготовки мертвецов к захоронению

Подземелье: Хранилище сокровищ

к20	Предназначение
1	Арсенал с обычным и магическим снаряжением охранников
2	Вестибюль для сановников
3	Загон для сторожевых зверей
4–5	Казарма охранников
6–9	Караульное помещение для обороны от чужаков
10	Кухня стражников
11–14	Ловушка или трюк, убивающие входящих или берущие их в плен
15	Пыточная камера для извлечения информации из пленённых чужаков
16	Сторожка, позволяющая стражникам наблюдать за теми, кто приближается к подземелью
17	Тюрьма для пленных чужаков
18	Хранилище пресной воды
19–20	Хранилище сокровищ, доступное только через запертую или потайную дверь

Общие для всех подземелий комнаты

к100	Предназначение	к100	Предназначение
01–02	Алтарь	52	Комната для переодевания
03–04	Арсенал	53–54	Комната отдыха
05–06	Банкетный зал	55–56	Комната призывания
07	Бестиарий	57	Конюшня
08–10	Библиотека	58–59	Кузница
11–12	Буфет	60–61	Кухня
13	Ванна или уборная	62–63	Лаборатория
14	Вестибюль	64–65	Мастерская
15–16	Водохранилище	66–67	Обеденный зал
17	Вольер	68	Обсерватория
18–19	Галерея	69	Общежитие
20	Гардероб	70	Офис
21–22	Гостиная	71	Питомник
23	Детская комната или ясли	72–73	Площадка для игр
24–25	Загон или тюрьма	74–75	Приёмная
26–27	Зал	76	Прихожая или вестибюль
28–29	Зал, большой	77	Пыточная камера
30–31	Зал для тренировок	78–79	Рабочий кабинет
32–33	Защищённое хранилище	80	Салон
34–35	Игровая комната	81	Святилище
36	Кабинет	82–84	Склеп
37–39	Казарма	85	Спальня
40–42	Караульное помещение или музей	86–87	Столовая
43–45	Келья	88–89	Тронный зал
46	Кладовая	90–91	Трофейный зал
47	Колодец	92	Учебный зал
48–49	Комната для ворожбы	93–94	Холл
50	Комната для медитаций	95–97	Храм
51	Комната для ожидания	98–99	Хранилище
		00	Часовня

Текущее состояние комнаты

Если у подземелья смутная история, можете с помощью таблицы определить текущее состояние любой его области. В противном случае, если комната всё ещё используется по назначению, она будет находиться в исходном состоянии.

Текущее состояние комнаты

к20	Особенности
1–3	Щебень на полу, потолок частично обрушен
4–5	Пол частично обрушен, есть дыры
6–7	Пепел, содержимое большей частью сгорело
8–9	Место использовалось для ночлега
10–11	Лужи; содержимое комнаты повреждено водой
12–16	Мебель повреждена, но всё ещё присутствует
17–18	Комната переделана под другие цели (совершите бросок по таблице «общие для всех подземелий комнаты»)
19	Голые стены
20	Исходное состояние, плюс идеальная чистота

Содержимое комнаты

Придумав предназначение для комнат подземелья, вам нужно их заполнить содержимым. Таблица «содержимое комнаты» позволяет заполнить комнаты случайным образом, но вы можете для некоторых мест сделать выбор самостоятельно. Выбрав содержимое, добавьте интересные и колоритные мелочи. Обратитесь к разделу «украшение подземелья», чтобы заполнить комнаты дополнительными предметами и элементами.

«Доминирующий обитатель» в таблице «содержимое комнаты» означает существ, контролирующих зону. Питомцы и союзные существа служат доминирующим обитателям. «Случайное существо» может быть падальщиком или вредителем; обычно это одинокие чудовища или небольшие группы. Это могут быть такие существа как ползающие падальщики, лютые крысы, студенистые кубы и ржавники. Подробности о случайных сценах смотрите в 3 главе.

Содержимое комнаты

к100	Содержимое
01–08	Чудовище (доминирующий обитатель)
09–15	Чудовище (доминирующий обитатель) с сокровищем
16–27	Чудовище (питомец или союзное существо)
28–33	Чудовище (питомец или союзное существо) с сокровищем
34–42	Чудовище (случайное существо)
43–50	Чудовище (случайное существо) с сокровищем
51–58	Опасность (смотрите «случайные опасности») с небольшим сокровищем
59–63	Препятствие (смотрите «случайные препятствия»)
64–73	Ловушка (смотрите «случайные ловушки»)
74–76	Ловушка (смотрите «случайные ловушки»), защищающая сокровище
77–80	Трюк (смотрите «случайные трюки»)
81–88	Пустая комната
89–94	Пустая комната с опасностью (смотрите «случайные опасности»)
95–00	Пустая комната с сокровищем

Чудовища и мотивация

Смотрите в 3 главе советы о том, как создавать сцены с чудовищами. Для разнообразия и напряжённости обязательно создавайте сцены с разной сложностью.

Мощное существо, встреченное в начале подземелья, заставит искателей приключений понервничать и задействовать голову. Например, у входа на первый этаж подземелья может дремать древний красный дракон, выдыхаемые струйки дыма которого будут заполнять соседние комнаты. Умные персонажи сделают всё, чтобы обойти этого дракона, несмотря на то, что храбрый плут может захотеть стащить из груды сокровищ пригоршню золота.

Не все чудовища автоматически враждебны. Размещая в подземелье чудовищ, оценивайте их взаимоотношения с соседними существами, а также их отношение к искателям приключений. Персонажи могут успокоить голодного зверя, дав ему еду, а у умных существ мотивация будет более замысловатая. Таблица «мотивация чудовища» позволяет использовать цели чудовищ, чтобы оправдать их присутствие в подземелье.

У больших групп чудовищ, попадающихся в разных комнатах, мотивация может быть единой, либо же у разных подгрупп могут быть противоречивые цели.

Мотивация чудовища

к20	Цель	к20	Цель
1–2	Найти святилище	12–13	Скрыться от врагов
3–5	Завоевать подземелье	14–15	Восстановиться после сражения
6–8	Найти предмет в подземелье	16–17	Избежать опасности
9–11	Убить соперника	18–20	Разбогатеть

Случайные опасности

Опасности редко встречаются в обитаемых местах, так как чудовища либо устранят их, либо будут избегать их.

Визгуны и лиловые грибы описаны в *Бестиарии*. Прочие опасности из таблицы описаны в 5 главе.

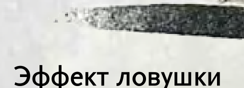
Опасности подземелья

к20	Опасность	к20	Опасность
1–3	Коричневая плесень	11–15	Паутина
4–8	Зелёная слизь	16–17	Лиловый гриб
9–10	Визгун	18–20	Жёлтая плесень

Случайные препятствия

Препятствия не дают перемещаться по подземелью. В некоторых случаях то, что для искателей приключений является препятствием, для обитателей подземелья является кратчайшим путём. Например, затопленная комната станет барьером для большинства персонажей, но дышащие под водой существа с лёгкостью могут по ней перемещаться.

Препятствия могут действовать сразу на несколько комнат. Расщелина может идти через несколько коридоров и комнат, к тому же в каменных сооружениях вокруг неё будут трещины. Ураганный ветер, исходящий от магического алтаря, может ощущаться на расстоянии нескольких сотен футов, просто он будет не таким опасным.



Препятствия

к20	Препятствие
1	Аура антижизни 1к10 × 10 фт.; находясь в этой ауре, живые существа не могут восстанавливать хиты
2–6	Обвал
7	Огромные грибы не дают пройти, пока их не срубят (25-процентный шанс, что среди них окажется опасность, связанная с плесенью или грибами)
8–9	После затопления осталось 2к10 фт. воды; создайте поблизости возвышенности, многоуровневые полы или лестницы, идущие вверх, чтобы вода оставалась на месте
10	Проход перегорожен *огненной стеной*
11	Проход перегорожен *силовой стеной*
12	Проход перегорожен *стеной клинков*
13–16	Расщелина 1к4 × 10 фт. шириной и 2к6 × 10 фт. глубиной, возможно, соединённая с другими этажами подземелья
17	Текущая лава (50-процентный шанс, что через неё будет перекинут каменный мост)
18	Ураганный ветер уменьшает скорость вдвое, броски дальнобойных атак совершаются с помехой
19	Эффект *изменения тяготения* заставляет существ падать на потолок
20	Ядовитый газ (причиняет урон ядом 1к6 в минуту)

Случайные ловушки

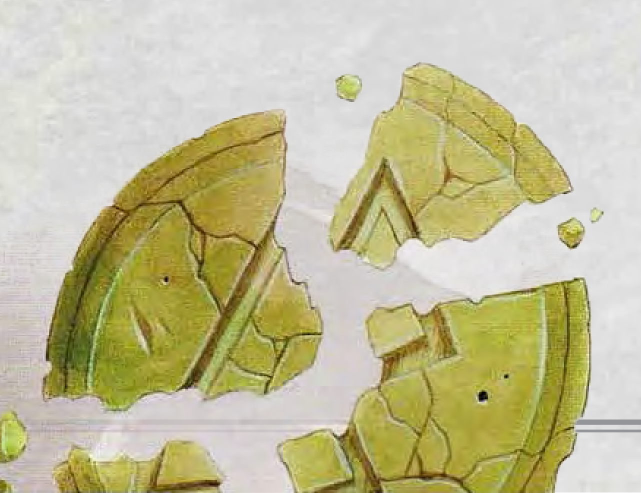
Если вам нужно на скорую руку создать ловушку для подземелья, используйте либо готовые ловушки из 5 главы, либо прилагающиеся таблицы. Во втором случае начните с таблиц «эффект ловушки» и «срабатывание ловушки», чтобы определить вид ловушки, затем с помощь таблицы «урон ловушки» определите, насколько опасной она будет. Подробности об уроне ловушек смотрите в 5 главе.

Срабатывание ловушки

к6	Срабатывает от...
1	Наступания (пол, лестница)
2	Движения (дверной проём, коридор)
3	Касания (дверная ручка, статуя)
4	Открывания (дверь, сундук)
5	Взгляда (фреска, магический символ)
6	Перемещения (телега, каменный блок)

Урон ловушки

к6	Степень урона
1–2	Неудобство
3–5	Опасность
6	Смертельный урон



Эффект ловушки

к100	Эффект
01–04	Из статуи или предмета вылетают *волшебные стрелы*
05–07	Ступени складывается, образуя склон, по которому персонажи скатываются в яму
08–10	Часть потолка или весь потолок обрушивается
11–12	Комната запирается, а потолок начинает опускаться
13–14	В полу открывается люк
15–16	Грохот привлекает внимание чудовищ, находящихся рядом
17–19	Прикосновение к предмету вызывает заклинание *распад*
20–23	Дверь или другой предмет покрыт контактным ядом
24–27	Из стены, пола или предмета вырывается огонь
28–30	Прикосновение к предмету вызывает заклинание *окаменение*
31–33	Пол обрушивается или оказывается иллюзией
34–36	Кран выпускает газ: ослепляющий, кислотный, заслоняющий, парализующий, ядовитый или усыпляющий
37–39	Плитки пола находятся под электрическим напряжением
40–43	*Охранные руны*
44–46	Вниз по коридору катится Огромная статуя на колёсах
47–49	Из стены или предметы вырывается *молния*
50–52	Запертая комната заполняется водой или кислотой
53–56	Из открытого сундука выстреливает дротик
57–59	Оружие, доспех или ковёр оживает и нападает после прикосновения (смотрите «оживлённый предмет» в *Бестиарии*)
60–62	Маятник, с клинком или в виде молота, раскачивается поперёк комнаты или коридора
63–67	Под персонажами раскрывается скрытая яма (25-процентный шанс, что на дне находится чёрная слизь или студенистый куб)
68–70	Скрытая яма заполняется кислотой или огнём
71–73	Запирающаяся яма заполняется водой
74–77	Из стены или предмета выдвигается рубящий клинок
78–81	Копья (возможно, отравленные) выдвигаются из стены или предмета
82–84	Хрупкая лестница, под которой находятся шипы, обрушивается
85–88	*Волна грома* сбрасывает персонажей в яму или на шипы
89–91	Стальные или каменные тиски делают персонажа опутанным
92–94	По коридору проносится каменный блок
95–97	*Знак*
98–00	Стены сдвигаются

Случайные трюки

Трюки причудливее ловушек, и они менее опасны. Некоторые эффекты определены создателями подземелья, но есть и среди них и результаты проявления необычной энергии.

Прилагающиеся таблицы позволяют создать трюк случайным образом. Для начала определите предмет, к которому привязан трюк, потом определите природу этого трюка. Некоторые трюки — постоянные эффекты, которые не рассеять, другие носят временный характер или могут быть нейтрализованы заклинанием *рассеивание магии*. Этот момент определяете вы сами.

Предмет с трюком

к20	Предмет	к20	Предмет
1	Водоём	13	Руны на банке, стене или полу
2	Гобелен или ковёр	14	Сгусток магической энергии
3	Грибы	15	Статуя
4	Дверь	16	Стеклянная скульптура
5	Доспех	17	Тренировочный манекен
6	Каменный обелиск	18	Треснувший драгоценный камень
7	Картина	19	Фреска
8	Книга	20	Череп
9	Мебель		
10	Мозги в банке		
11	Огонь		
12	Растение или дерево		

Трюки

к100	Эффект трюка
01–03	Первый, кто касается предмета, стареет
04–06	Предмет, которого коснулись, оживает сам или оживляет другой предмет поблизости
07–10	Задайте три вопроса на знание (если на все три ответят правильно, появится награда)
11–13	Предмет дарует сопротивление или уязвимость
14–16	Меняет мировоззрение, личность, размер, внешность или пол коснувшегося персонажа
17–19	Превращает одну субстанцию в другую, например, золото в свинец или металл в хрупкий кристалл
20–22	Создаёт силовое поле
23–26	Создаёт иллюзию
27–29	Временно подавляет магические предметы
30–32	Увеличивает или уменьшает персонажей
33–35	*Волшебные уста* произносят загадку
36–38	*Смятение* (нацеливается на всех существ в пределах 10 фт.)
39–41	Даёт инструкции (правдивые или лживые)
42–44	Исполняет желание
45–47	Отлетает, не позволяя к себе прикоснуться
48–50	Накладывает на персонажей *обет*
51–53	Увеличивает, уменьшает, отменяет или обращает гравитацию
54–56	Делает жадным
57–59	Содержит пленённое существо
60–62	Запирает или отпирает выходы
63–65	Предлагает азартную игру, обещая награду или ценную информацию
66–68	Помогает или вредит определённым видам существ
69–71	Накладывает на персонажей *превращение* (длится 1 час)
72–75	Демонстрирует загадку или головоломку
76–78	Не даёт перемещаться
79–81	Выдаёт монеты, фальшивые монеты, драгоценные камни, поддельные драгоценные камни, магический предмет или карту
82–84	Выпускает или призывает чудовище или же само становится чудовищем
85–87	Накладывает на персонажей *внушение*
88–90	Издаёт громкий вопль от прикосновения
91–9 3	Говорит (обычная речь, несусветица, стихи, песня, накладывает заклинание или кричит)
94–97	Телепортирует персонажей в другое место
98–00	Меняет сознания двух и более персонажей

Случайные сокровища

Для определения сокровищ в своём подземелье используйте таблицы и рекомендации из 7 главы.

Свободные комнаты

Свободная комната может стать подарком судьбы для персонажей, которым нужно где-то совершить короткий отдых. Персонажи могут также забаррикадироваться здесь и совершить длительный отдых.

Свободная комната не всегда пуста. Если персонажи тщательно обыщут её, можете вознаградить их найденным тайником с дневником предыдущего обитателя, картой другого подземелья или иной находкой.

Украшение подземелья

Таблицы из этого раздела приводят интересные подробности для различных мест вашего подземелья. Это поможет создать нужную атмосферу, дать подсказки о создателях подземелья и их истории, намекнуть о ловушках и поощрить исследование.

Для украшения места случайным образом совершите по одному броску по таблицам «шум», «воздух» и «запах». Можете совершить сколько угодно проверок по оставшимся таблицам, а можете самостоятельно выбирать нужные варианты.

Шум

к100	Эффект	к100	Эффект
1	Барабанный бой	47	Расщепление
02–04	Бормотание	48	Рог или труба
05	Бренчание	49–51	Рубящие удары
06	Бряцание	52–53	Свист
07	Визг	54–55	Скольжение
08	Вой	56–57	Скрип
09	Всплеск	58–59	Смех
10	Всхлипывание	60–61	Стон
11–12	Гудение	62–65	Стук
13–17	Гулкий удар	66–68	Трение
18	Дзинькание	69	Треньканье
19–20	Долбёжка	70–71	Удаляющиеся шаги
21	Дребезг	72	Удар гонга
22	Жужжание	73–74	Хихиканье (тихое)
23	Звон	75	Хлёсткие удары
24	Звон струн	76	Хрюканье
25	Кашель	77–80	Царапанье
26–27	Крик	81	Чихание
28–29	Кряхтение	82–85	Шаги впереди
30	Лязг	86–88	Шаги позади
31–33	Мелодичный напев	89–90	Шаги сбоку
34–35	Музыка	91	Шарканье
36	Мычание	92	Шёпот
37–38	Падение	93–94	Шипение
39–40	Писк	95–98	Шуршание
41	Плач	99	Щебет
42–43	Поколачивание	00	Щелчки
44–46	Приближающиеся шаги		

Воздух

к100	Эффект
01–60	Чистый и влажный
61–70	Чистый и сквозняк
71–80	Чистый, но холодный
81–83	Туманный и холодный
84–85	Чистый, с туманом на полу
86–90	Чистый и тёплый
91–93	Мутный и влажный
94–96	Дымный или парящий
97–98	Чистый, с дымом под потолком
99–00	Чистый, с ветром

Запах

к100	Эффект
01–34	Влажный или плесневелый
35–39	Гниющие растения
40–44	Дым
45–47	Едкий
48–54	Затхлый
55–64	Земляной
65–68	Металлический
69–73	Моча
74–81	Навоз
82–85	Озон
86–90	Разложение
91–96	Сера
97–98	Солёный и влажный
99–00	Хлористый

Особенности

к100	Предмет
01–02	Булыжники и грязь
03	Бутылка, сломанная
04	Верёвка, гнилая
05–06	Вода, большая лужа
07–08	Вода, маленькая лужа
09–10	Вода, струйка
11	Волосы или мех
12	Высохшая кровь
13	Головка кувалды, треснувшая
14	Грибы (обычные)
15–17	Гуано
18–20	Доски, гнилые
21	Дубинка, расщеплённая
22	Железный брусок, гнутый и ржавый
23	Зубы или клыки, разбросанные
24	Камни, маленькие
25	Капли воска
26–32	Капли крови
33	Клинок меча, сломанный
34	Кожаный сапог
35–36	Кости
37–39	Листья и ветки
40	Мешок, разорванный
41–44	Мокрая стена
45–46	Мокрый потолок
47	Монета, медная
48	Наконечник копья, тупой
49	Натёкший воск (свечной огарок)
50	Обломки керамики
51	Объедки
52	Огарок факела
53–54	Палочки
55–64	Паутина
65–67	Пепел
68–71	Плесень (обычная)
72–76	Пыль
77	Рукоятка кинжала
78	Рукоятка кирки
79–81	Слизь (безвредная)
82	Солома
83	Стрела, сломанная
84–85	Трещины в полу
86–87	Трещины в потолке
88–89	Трещины в стене
90–91	Тряпки
92	Фляга, лопнувшая
93	Царапины на стене
94	Цепь, ржавая
95	Шест, сломанный (длина 5 фт.)
96	Шип, ржавый
97	Шлем, пробитый
98–00	Экскременты

Обычная мебель и предметы

к100	Предмет
01	Алтарь
02	Анкерок (бочонок, 10 галлонов)
03	Бадья
04	Бочка (40 галлонов)
05	Бочка (105 галлонов)
06	Бочка (125 галлонов)
07	Бочка (250 галлонов)
08	Бочка, винная (40 галлонов)
09	Буфет
10	Ванна
11	Ведро
12	Верстак
13	Гобелен
14	Древесный уголь
15	Жаровня и уголь
16	Занавес
17	Идол (большой)
18	Каменный уголь
19	Камин
20	Канделябр
21	Картина
22	Ковёр (большой)
23–25	Колышки
26	Комод
27	Корзина, плетёная
28	Коробка (большая)
29	Крепление для факела
30	Кресло
31–32	Кровать
33	Лоскутное одеяло
34	Матрац
35	Мешок
36	Одеяло
37–39	Очаг и дрова
40	Письменный стол
41	Платяной шкаф
42	Подсвечник
43	Подушка
44	Подушка, диванная
45–47	Половик (маленький или средний)
48	Поленья
49–50	Полка
51	Помост
52	Посох, обычный
53	Простыня
54	Пуфик
55	Пьедестал
56	Святыня
57	Сервант
58	Скамья
59–61	Соломенный тюфяк
62	Софа
63	Статуя
64	Стенной шкаф
65	Стол, большой
66	Стол, длинный
67	Стол, круглый
68	Стол, на козлах
69	Стол, маленький
70	Стол, низкий
71	Стул, с набивкой
72	Стул с набивкой или диван
73–74	Стул, твёрдый
75	Судзина (бочка, 20 галлонов)
76	Сумка
77	Сундук, большой
78	Сундук, средний
79	Табурет, высокий
80	Табурет, обычный
81–82	Тахта
83	Ткацкий станок
84	Топчан
85	Точильный камень
86	Трон
87	Труба
88	Тумба
89	Тумбочка
90	Урна
91	Факел
92	Фонтан
93	Фонтан с чашей в стене
94	Фреска
95	Хогсхед (бочка, 65 галлонов)
96	Циновка
97	Ширма
98	Шкаф, большой
99	Шкаф, для посуды
00	Ящик, деревянный

Религиозные предметы и мебель

к100	Предмет
01–05	Алтарь
06	Аналой
07	Барабан
08	Боковые лавки
09–10	Восковые наплывы
11–12	Гонг
13	Горизонтальные перила
14–16	Жаровня
17	Завесы или гобелены
18–23	Идол
24–25	Кадило
26	Канделябр
27	Картины или фрески
28	Кафедра
29	Коврик для молитв
30–32	Колокола
33	Колокольчик
34–37	Колонны
38–42	Курильница благовоний
43–46	Мантии
47–48	Места для верующих
49	Мозаика
50	Музыкальный инструмент
51–57	Облачение
58	Подсвечник
59–60	Полотно с алтаря
61	Ряса
62–63	Свеча
64	Свисток
65–69	Святой или нечестивый символ
70–71	Святые или нечестивые письмена
72–76	Святыня
77–78	Скамейки
79	Скамья под колени
80–82	Статуя
83–87	Тренога
88	Трон
89–92	Фонарь
93–94	Фонтан
95–96	Ширма
97–00	Ящик для подаяния

Мебель магов

к100	Предмет
01–03	Ампула
04	Большая цистерна
05–06	Бутылка
07–14	Верстак
15–16	Весы и набор грузов
17	Водяные часы
18	Воронка
19–20	Восковые наплывы
21	Горшок
2–25	Жаровня
26	Клетка
27–30	Книга
31	Ковш
32	Коробка
33–34	Котёл
35–36	Кувшин
37	Курительная трубка
38	Лабораторная лопатка
39	Лампа или фонарь
40	Линзы (выпуклая или вогнутая)
41	Ложка, измерительная
42	Магический круг
43–44	Мел
45–48	Мерный стакан
49	Мехи
50	Палочка для размешивания
51	Пентаграмма
52	Пентакль
53–54	Пергамент
55–57	Перегонный куб
58–59	Перо
60–61	Песочные часы
62	Пинцет
63–64	Плавильный тигель
65	Призма
66	Провод
67	Противень
68–70	Реторта
71	Рог
72	Свеча
73–75	Свиток
76	Секстант
77	Стойка
78	Стол
79	Ступка и пестик
80	Табурет
81	Тарелка
82	Топка
83–84	Травы
85	Тренога
86–87	Трубка, курительная
88	Тубус
89	Фильтрующая колба
90–93	Фляга или сосуд
94	Хрустальный шар
95	Чайник
96	Чаша
97–98	Череп
99	Чучело животного
00	Щипцы

Утварь и личные предметы

к100	Предмет
01	Бинты
02	Бритва
03–04	Бутылка
05–06	Ваза
07–08	Ведро
09	Верёвка
10	Ветошь
11	Вилка
12	Восковые наплывы
13	Горшок
14	Графин
15	Духи или одеколон
16	Ендова или большая кружка
17–18	Зеркало
19	Игла(ы)
20	Игральные кости или бабки
21	Ключ
22–23	Книга
24	Ковш
25	Колпачок для тушения свечи
26	Коробка
27–28	Кошель
29	Кран от бочки
30	Кружка
31	Кувшин
32–33	Лампа или фонарь
34	Ларец
35	Ложка
36	Лохань
37	Мазь
38	Масло, ароматическое
39	Масло, кухонное
40	Масло, ламповое
41	Миска или блюдо
42–43	Мыло
44–45	Нить
46	Нож
47–48	Парик
49	Пепельница
50–51	Пергамент
52	Перо
53	Песочные часы
54	Пища
55	Полотенце
56	Пробка
57	Противень
58–59	Пряжа
60	Пудреница
61	Расчёска
62	Рашпиль
63	Рог для питья
64	Рукомойник
65	Свеча
66	Свирель
67–68	Свиток
69	Сито или решето
70–71	Склянка
72	Солонка
73–74	Статуэтка
75–76	Сундук, металлический
77	Супница
78–79	Тарелка
80	Тёрка
81	Точильный камень
82	Тренога
83	Трость или клюка
84	Трубка, курительная
85–87	Трутница (кремень и кресало)
88	Ушной пинцет
89–90	Фляга или сосуд
91	Чайник
92	Чаша
93–94	Шерсть
95	Шило
96	Шкатулка
97–98	Шпагат
99–00	Щётка

Содержимое контейнера

к100	Предмет
01–03	Внутренние органы
04–06	Гранулы
07–14	Жидкость, текучая
15–19	Жидкость, тягучая
20–22	Жир
23–26	Зерно
27–30	Клейстер
31–32	Кожа или шкура
33–35	Кора
36–40	Кости
41–45	Кристаллы
46–47	Куски, неопознанные
48–52	Листья
53–55	Масло
56–57	Нитки
58–60	Пепел
61–63	Пластинки
64–65	Полужидкая суспензия
66–78	Порошок
79–81	Пряди
82–85	Пыль
86–87	Стебли
88–90	Студень
91–93	Угли
94–95	Шарики (деревянные, каменные или металлические)
96–98	Шелуха
99–00	Щепки

Книги и свитки

к100	Содержание
01–02	Алхимические заметки
03–04	Альманах
05–06	Астрологический текст
07–08	Бестиарий
09–11	Биография
12	Богословский текст
13	Бред безумца
14–15	Бухгалтерские записи
16–18	Геральдическая книга
19	Гербарий
20–22	Дневник
23–24	Еретический текст
25–26	Завещание
27–28	Закон
29	Записи уголовных дел
30–34	Исторический текст
35–37	Карта или атлас
38–42	Каталог
43	Книга заклинаний
44	Книга мифов
45–48	Книга рецептов или поваренная книга
49–50	Контракт
51	Магические фокусы (не книга заклинаний)
52	Магический свиток
53	Мемуары
54–55	Молитвенник
56–58	Наброски или каракули
59–60	Ноты
61–62	Навигационная карта или карта звёздного неба
63	Описание путешествия на другие планы
64–66	Описание путешествия в экзотические земли
67	Писчая бумага
68–75	Письмо
76	Поддельный документ
77	Рисунки
78–79	Роман
80	Свидетельство на право собственности
81	Святцы
82–83	Словарь
84–85	Стихи
86	Текст о каменной кладке
87–88	Текст о математике
89	Текст о медицине
90–91	Текст о местной флоре
92–93	Текст о пивоварении
94–95	Текст о траволечении
96–97	Текст об экзотической флоре или фауне
98	Текст по изготовлению доспехов
99	Том запретного знания
00	Учебник грамматики

Приложение Б: Списки чудовищ

Чудовища по окружающей среде

Представленные ниже таблицы перечисляют чудовищ, упорядоченных по окружающей среде и показателю опасности. В них нет чудовищ, не обитающих в такой окружающей среде, например, ангелов и демонов.

Арктические чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Обыватель, сова	0 (10 опыта)
Воитель племени, кобольд, кровавый ястреб, разбойник	1/8 (25 опыта)
Гигантская сова, крылатый кобольд	1/4 (50 опыта)
Ледяной мефит, орк, разведчик	1/2 (100 опыта)
Бурый медведь, полуогр	1 (200 опыта)
Белый медведь, берсерк, грифон, друид, капитан разбойников, огр, орк око Груумша, орог, саблезубый тигр	2 (450 опыта)
Ветеран, йети, мантикора, полярный волк	3 (700 опыта)
Вермедведь, молодой ремораз, ревенант, тролль	5 (1800 опыта)
Мамонт, молодой белый дракон	6 (2300 опыта)
Ледяной великан	8 (3900 опыта)
Отвратительный йети	9 (5000 опыта)
Ремораз, рух	11 (7200 опыта)
Взрослый белый дракон	13 (10000 опыта)
Древний белый дракон	20 (25000 опыта)

Прибрежные чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Краб, обыватель, орёл	0 (10 опыта)
Воитель племени, гигантский краб, кобольд, кровавый ястреб, кровопийца, мерфолк, разбойник, страж, ядовитая змея	1/8 (25 опыта)
Гигантская ящерица, гигантский паук-волк, псевдодракон, птеранодон, крылатый кобольд	1/4 (50 опыта)
Разведчик, сахуагин	1/2 (100 опыта)
Гарпия, гигантская жаба, гигантский орёл	1 (200 опыта)
Берсерк, водянник, грифон, друид, жрица сахуагинов, капитан разбойников, морская карга, огр, плезиозавр	2 (450 опыта)
Ветеран, мантикора	3 (700 опыта)
Баньши	4 (1100 опыта)
Барон сахуагинов, водяной элементаль	5 (1800 опыта)
Циклоп	6 (2300 опыта)
Молодой бронзовый дракон	8 (3900 опыта)
Молодой синий дракон	9 (5000 опыта)
Джинн, марид, рух	11 (7200 опыта)
Штормовой великан	13 (10000 опыта)
Взрослый бронзовый дракон	15 (13000 опыта)
Взрослый синий дракон	16 (15000 опыта)
Дракочерепаха	17 (18000 опыта)
Древний бронзовый дракон	22 (41000 опыта)
Древний синий дракон	23 (50000 опыта)

Пустынные чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Гиена, гриф, кошка, обыватель, скорпион, шакал	0 (10 опыта)
Верблюд, кобольд, воитель племени, кровопийца, летающая змея, мул, разбойник, страж, ядовитая змея	1/8 (25 опыта)
Гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский паук-волк, крылатый кобольд, псевдодракон, удав	1/4 (50 опыта)
Гнолл, пылевой мефит, разведчик, рой насекомых, хобгоблин, шакальник	1/2 (100 опыта)
Гигантская гиена, гигантская жаба, гигантский гриф, гигантский паук, лев, пёс смерти, полуогр, три-крин, чистокровная юань-ти	1 (200 XP)
Берсерк, вожак стаи гноллов, гигантский удав, друид, капитан разбойников, огр	2 (450 опыта)
Гигантский скорпион, исчезающий паук, капитан хобгоблинов, мумия, умертвие, юань-ти проклинатель	3 (700 опыта)
Вертигр, гнолл клык Йеногу, коатль, ламия	4 (1100 опыта)
Воздушный элементаль, огненный элементаль, ревенант	5 (1800 опыта)
Медуза, молодой латунный дракон, циклоп	6 (2300 опыта)
Отродье юань-ти	7 (2900 опыта)
Молодой синий дракон	9 (5000 опыта)
Охранная нага	10 (5900 опыта)
Гиносфинкс, ифрит, рух	11 (7200 опыта)
Взрослый латунный дракон	13 (10000 опыта)
Лиловый червь, лорд-мумия	15 (13000 опыта)
Взрослый синий дракон	16 (15000 опыта)
Андросфинкс, взрослый синий драколич	17 (18000 опыта)
Древний латунный дракон	20 (25000 опыта)
Древний синий дракон	23 (50000 опыта)

Лесные чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Бабуин, барсук, гиена, кошка, обыватель, олень, пробуждённый куст, сова	0 (10 опыта)
Ветвистая зараза, воитель племени, гигантская крыса, гигантская куница, кобольд, кровавый ястреб, кровопийца, летающая змея, мастиф, разбойник, страж, ядовитая змея	1/8 (25 опыта)
Волк, гигантская летучая мышь, гигантская лягушка, гигантская сова, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский барсук, гигантский паук-волк, гоблин, игольчатая зараза, кабан, кенку, крылатый кобольд, лось, мерцающий пёс, пантера, пикси, псевдодракон, рой воронов, спрайт, удав	1/4 (50 опыта)
Ворг, вьющаяся зараза, гигантская оса, гнолл, людоящер, орк, разведчик, рой насекомых, сатир, хобгоблин, человекообразная обезьяна, чёрный медведь	1/2 (100 опыта)

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Босс гоблинов, бурый медведь, волшебный дракончик (жёлтый или моложе), гарпия, гигантская гиена, гигантская жаба, гигантский паук, дриада, лютый волк, медвежатник, полуогр, тигр, чистокровная юань-ти	1 (200 опыта)
Анхег, берсерк, блуждающий огонёк, веркрыса, вожак стаи гноллов, волшебный дракончик (зелёный или старше), гигантский кабан, гигантский лось, гигантский удав, грик, друид, капитан разбойников, кентавр, людоящер шаман, огр, орк око Груумша, орог, пегас, пробуждённое дерево, рой ядовитых змей, эттеркап	2 (450 опыта)
Вервольф, ветеран, зелёная карга, исчезающий паук, капитан хобгоблинов, совомед, ускользающий зверь, юань-ти проклинатель	3 (700 опыта)
Баньши, вервепрь, вертигр, гнолл клык Йеногу, коатль	4 (1100 опыта)
Горгона, единорог, ползающая насыпь, ревенант, тролль, вермедведь	5 (1800 опыта)
Альфа грик, гигантская человекообразная обезьяна, они, отродье юань-ти	7 (2900 опыта)
Молодой зелёный дракон	8 (3900 опыта)
Трент	9 (5000 опыта)
Молодой золотой дракон, охранная нага	10 (5900 опыта)
Взрослый зелёный дракон	15 (13000 опыта)
Взрослый золотой дракон	17 (18000 опыта)
Древний зелёный дракон	22 (41000 опыта)
Древний золотой дракон	24 (62000 опыта)

Луговые чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Гиена, гриф, козёл, кошка, обыватель, олень, орёл, шакал	0 (10 опыта)
Воитель племени, гигантская куница, кровавый ястреб, кровопийца, летающая змея, страж, ядовитая змея	1/8 (25 опыта)
Гигантская ядовитая змея, гигантский паук-волк, гоблин, кабан, лось, пантера (леопард), птеранодон, топороклюв, ездовая лошадь, волк	1/4 (50 опыта)
Ворг, гигантская оса, гигантский козёл, гнолл, куролиск, орк, разведчик, рой насекомых, хобгоблин, шакальник	1/2 (100 опыта)
Босс гоблинов, гигантская гиена, гигантский гриф, гигантский орёл, гиппогриф, лев, медвежатник, пугало, тигр, три-крин	1 (200 опыта)
Аллозавр, анхег, вожак стаи гноллов, гигантский кабан, гигантский лось, грифон, друид, кентавр, носорог, огр, орк око Груумша, орог, пегас	2 (450 опыта)
Анкилозавр, ветеран, исчезающий паук, капитан хобгоблинов, мантикора	3 (700 опыта)
Вервепрь, вертигр, коатль, слон, гнолл клык Йеногу	4 (1100 опыта)
Горгона, панцирница, трицератопс	5 (1800 опыта)
Химера, циклоп	6 (2300 опыта)
Тираннозавр рекс	8 (3900 опыта)
Молодой золотой дракон	10 (5900 опыта)
Взрослый золотой дракон	17 (18000 опыта)
Древний золотой дракон	24 (62000 опыта)

Холмовые чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Бабуин, ворон, гриф, гиена, козёл, обыватель, орёл	0 (10 опыта)
Воитель племени, гигантская куница, кобольд, кровавый ястреб, кровопийца, мастиф, мул, разбойник, страж, ядовитая змея	1/8 (25 опыта)
Волк, гигантская сова, гигантский паук-волк, гоблин, кабан, крылатый кобольд, лось, пантера (пума), псевдодракон, рой воронов, рой летучих мышей, топороклюв	1/4 (50 опыта)
Ворг, гигантский козёл, гнолл, орк, разведчик, рой насекомых, хобгоблин	1/2 (100 опыта)
Босс гоблинов, бурый медведь, гарпия, гигантская гиена, гигантский орёл, гиппогриф, лев, лютый волк, полуогр	1 (200 опыта)
Берсерк, вожак стаи гноллов, гигантский кабан, гигантский лось, грифон, друид, капитан разбойников, огр, орк око Груумша, орог, пегас, перитон	2 (450 опыта)
Вервольф, ветеран, зелёная карга, исчезающий паук, капитан хобгоблинов, мантикора	3 (700 опыта)
Вервепрь, гнолл клык Йеногу, эттин	4 (1100 опыта)
Вермедведь, горгона, панцирница, ревенант, тролль, холмовой великан	5 (1800 опыта)
Виверна, галеб дур, химера, циклоп	6 (2300 опыта)
Каменный великан, молодой медный дракон	7 (2900 опыта)
Молодой красный дракон	10 (5900 опыта)
Рух	11 (7200 опыта)
Взрослый медный дракон	14 (11500 опыта)
Взрослый красный дракон	17 (18000 опыта)
Древний медный дракон	21 (33000 опыта)
Древний красный дракон	24 (62000 опыта)

Панцирница

Горные чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Козёл, орёл	0 (10 опыта)
Воитель племени, кобольд, кровавый ястреб, кровопийца, страж	1/8 (25 опыта)
Ааракокра, крылатый кобольд, псевдодракон, птеранодон, рой летучих мышей	1/4 (50 опыта)
Гигантский козёл, орк, разведчик	1/2 (100 опыта)
Гарпия, гигантский орёл, гиппогриф, лев, полуогр	1 (200 опыта)
Берсерк, гигантский лось, грифон, друид, огр, орк око Груумша, орог, перитон, саблезубый тигр	2 (450 опыта)
Адская гончая, василиск, ветеран, мантикора	3 (700 опыта)
Эттин	4 (1100 опыта)
Воздушный элементаль, панцирница, тролль	5 (1800 опыта)
Виверна, галеб дур, химера, циклоп	6 (2300 опыта)
Каменный великан	7 (2900 опыта)
Ледяной великан	8 (3900 опыта)
Молодой серебряный дракон, облачный великан, огненный элементаль	9 (5000 опыта)
Молодой красный дракон	10 (5900 опыта)
Рух	11 (7200 опыта)
Взрослый серебряный дракон	16 (15000 опыта)
Взрослый красный дракон	17 (18000 опыта)
Древний серебряный дракон	23 (50000 опыта)
Древний красный дракон	24 (62000 опыта)

Болотные чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Ворон, крыса	0 (10 опыта)
Воитель племени, гигантская крыса, кобольд, кровопийца, ядовитая змея	1/8 (25 опыта)
Гигантская лягушка, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, грязевой мефит, жаболюд, крылатый кобольд, рой воронов, рой крыс, удав	1/4 (50 опыта)
Крокодил, людоящер, орк, разведчик, рой насекомых	1/2 (100 опыта)
Гигантская жаба, гигантский паук, упырь, чистокровная юань-ти	1 (200 опыта)
Блуждающий огонёк, вурдалак, гигантский удав, друид, людоящер шаман, огр, орк око Груумша, рой ядовитых змей	2 (450 опыта)
Зелёная карга, умертвие, юань-ти проклинатель	3 (700 опыта)
Водяной элементаль, гигантский крокодил, ползающая насыпь, ревенант, тролль	5 (1800 опыта)
Молодой чёрный дракон, отродье юань-ти	7 (2900 опыта)
Гидра	8 (3900 опыта)
Взрослый чёрный дракон	14 (11500 опыта)
Древний чёрный дракон	21 (33000 опыта)

Чудовища Подземья

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Гигантский огненный жук, крикун, росток миконида	0 (10 опыта)
Воитель племени, гигантская крыса, кобольд, кровопийца, фламф	1/8 (25 опыта)
Гигантская летучая мышь, гигантская многоножка, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гоблин, гримлок, дроу, крылатый кобольд, куо-тоа, лиловый гриб, рой летучих мышей, троглодит	1/4 (50 опыта)
Взрослый миконид, газовые споры, глубинный гном, магмовый мефит, орк, пронзатель, разведчик, ржавник, рой насекомых, серая слизь, тень, тёмная мантия, хобгоблин	1/2 (100 опыта)
Босс гоблинов, гигантская жаба, гигантский паук, дуэргар, кваггот споровый слуга, куо-тоа кнут, медвежатник, огненная змея, полуогр, спектр, упырь	1 (200 опыта)
Белый медведь (пещерный медведь), бормочущий ротовик, вурдалак, гигантский удав, горгулья, грик, друид, золотистый студень, кваггот, мимик, нотик, огр, орк око Груумша, орог, пожиратель интеллекта, ползающий падальщик, скелет минотавра, студенистый куб	2 (450 опыта)
Адская гончая, ветеран, водная аномалия, грелл, доппельгангер, исчезающий паук, капитан хобгоблинов, кваггот тонот, крюкастый ужас, куо-тоа надзиратель, минотавр, наблюдатель, умертвие	3 (700 опыта)
Костяная нага, привидение, пылающий череп, чёрная слизь, чууль, эттин	4 (1100 опыта)
Бурый увалень, верёвочник, земляной элементаль, злобоглаз зомби, зорн, отидж, порождение вампира, призрак, саламандра, тролль, элитный воитель дроу	5 (1800 опыта)
Драук, химера, циклоп	6 (2300 опыта)
Альфа грик, каменный великан, маг дроу, свежеватель разума	7 (2900 опыта)
Духовная нага, плащевик, свежеватель разума арканист, фомор	8 (3900 опыта)
Огненный великан	9 (5000 опыта)
Аболет	10 (5900 опыта)
Бехир, дао	11 (7200 опыта)
Злобоглаз, молодой красный теневой дракон	13 (10000 опыта)
Тиран смерти	14 (11500 опыта)
Лиловый червь	15 (13000 опыта)

Подводные чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Квиппер	0 (10 опыта)
Мерфолк	1/8 (25 опыта)
Паровой мефит, удав	1/4 (50 опыта)
Гигантский морской конёк, рифовая акула, сахуагин	1/2 (100 опыта)
Гигантский осьминог, рой квипперов	1 (200 опыта)
Водянник, гигантский удав, жрица сахуагинов, морская карга, охотничья акула, плезиозавр	2 (450 опыта)
Косатка	3 (700 опыта)
Барон сахуагинов, водяной элементаль, гигантская акула	5 (1800 опыта)
Марид	11 (7200 опыта)
Штормовой великан	13 (10000 опыта)
Дракочерепаха	17 (18000 опыта)
Кракен	23 (50000 опыта)

Городские чудовища

Чудовище	Показатель опасности (опыт)
Ворон, козёл, кошка, крыса, обыватель	0 (10 опыта)
Гигантская крыса, дворянин, кобольд, кровопийца, культист, летающая змея, мастиф, мул, пони, разбойник, страж	1/8 (25 опыта)
Гигантская многоножка, гигантская ядовитая змея, дымовой мефит, ездовая лошадь, зомби, кенку, крылатый кобольд, прислужник, псевдодракон, рой воронов, рой крыс, рой летучих мышей, скелет, упряжная лошадь	1/4 (50 опыта)
Боевой конь, гигантская оса, головорез, крокодил, рой насекомых, тень	1/2 (100 опыта)
Гигантский паук, полуогр, спектр, упырь, чистокровная юань-ти, шпион	1 (200 опыта)
Блуждающий огонёк, веркрыса, вурдалак, горгулья, капитан разбойников, мимик, священник, фанатик культа	2 (450 опыта)
Ветеран, водная аномалия, доппельгангер, исчезающий паук, рыцарь, умертвие	3 (700 опыта)
Коатль, привидение, суккуб или инкуб	4 (1100 опыта)
Гладиатор, камбион, порождение вампира, ревенант	5 (1800 опыта)
Маг, невидимый охотник	6 (2300 опыта)
Они, щитостраж	7 (2900 опыта)
Наёмный убийца	8 (3900 опыта)
Молодой серебряный дракон, серый слаад	9 (5000 опыта)
Архимаг	12 (8400 опыта)
Вампир, ракшас	13 (10000 опыта)
Вампир заклинатель или воитель	15 (13000 опыта)
Взрослый серебряный дракон	16 (15000 опыта)
Древний серебряный дракон	23 (50000 опыта)
Тараск	30 (155000 опыта)

Исчезающий паук

Чудовища, упорядоченные по показателю опасности

Ниже чудовища из Бестиария упорядочены по возрастанию показателя опасности.

Опасность 0 (0–10 опыта)

Бабуин
Барсук
Визгун
Ворон
Гигантский огненный жук
Гиена
Гомункул
Гриф
Квиппер
Козёл
Кошка
Краб
Крыса
Куница
Лемур
Летучая мышь
Лягушка
Морской конёк
Обыватель
Олень
Орёл
Осьминог
Паук
Ползающая рука
Пробуждённый куст
Росток миконида
Скорпион
Сова
Шакал
Ястреб
Ящерица

Опасность 1/8 (25 опыта)

Верблюд
Ветвистая зараза
Воитель племени
Гигантский краб
Гигантская крыса
Гигантская куница
Дворянин
Кобольд
Кровавый ястреб
Кровопийца
Культист
Летающая змея
Мастиф
Мерфолк
Монодрон
Мул
Мэйн
Пони
Слаад головастик
Страж
Фламф
Ядовитая змея

Опасность 1/4 (50 опыта)

Ааракокра
Волк
Гигантская летучая мышь
Гигантская лягушка
Гигантская многоножка
Гигантская сова
Гигантская ящерица
Гигантская ядовитая змея
Гигантский барсук
Гигантский паук-волк
Гоблин
Гримлок
Грязевой мефит
Дретч
Дроу
Дуодрон
Дымовой мефит
Ездовая лошадь
Жаболюд
Зомби
Игольчатая зараза
Кабан
Кенку
Крылатый кобольд
Куо-тоа
Летающий меч
Лиловый гриб
Лось
Мерцающий пёс
Пантера
Паровой мефит
Пикси
Прислужник
Псевдодракон
Птеранодон
Рой воронов
Рой крыс
Рой летучих мышей
Скелет
Спрайт
Топороклюв
Троглодит
Удав
Упряжная лошадь

Опасность ½ (100 опыта)

Боевой конь
Взрослый миконид
Ворг
Вьющаяся зараза
Газовые споры
Гигантская оса
Гигантский козёл
Гигантский морской конёк
Глубинный гном
Гнолл
Головорез
Крокодил
Куролиск
Ледяной мефит
Людоящер
Магмин
Магмовый мефит
Орк
Пронзатель
Пылевой мефит
Разведчик
Ржавник
Рифовая акула
Рой насекомых
Сатир
Сахуагин
Серая слизь
Скелет боевого коня
Тень
Тёмная мантия
Тридрон
Хобгоблин
Человекообразная обезьяна
Чёрный медведь
Шакальник

Опасность 1 (200 опыта)

Бес
Босс гоблинов
Бурый медведь
Вирмлинг латунного дракона
Вирмлинг медного дракона
Волшебный дракончик (молодой)
Гарпия
Гигантская гиена
Гигантская жаба
Гигантский гриф
Гигантский орёл
Гигантский осьминог
Гигантский паук
Гиппогриф
Дриада
Дуэргар
Кваггот споровый слуга
Квадрон
Квазит
Куо-тоа кнут

Троглодит

Вирмлинг
зелёного дракона

Лев
Лютый волк
Медвежатник
Огненная змея
Оживлённый доспех
Пёс смерти
Полуогр
Пугало
Рой квипперов
Спектр
Тигр
Три-крин
Упырь
Чистокровная юань-ти
Шпион

Опасность 2 (450 опыта)

Аллозавр
Анхег
Берсерк
Белый медведь
Блуждающий огонёк
Бормочущий ротовик
Веркрыса
Верховный миконид
Вирмлинг белого дракона
Вирмлинг бронзового дракона
Вирмлинг зелёного дракона
Вирмлинг серебряного дракона
Вирмлинг чёрного дракона
Водянник
Вожак стаи гноллов
Волшебный дракончик (старый)
Вурдалак
Гигантский кабан
Гигантский лось
Гигантский удав
Гитцерай монах
Горгулья
Грик
Грифон
Друид
Жрица сахуагинов
Золотистый студень
Игольчатый дьявол
Капитан разбойников
Кваггот
Кентавр
Ковёр удушения
Людоящер шаман
Мимик
Морская карга
Носорог
Нотик
Огр
Огр зомби
Орк око Груумша
Орог
Охотничья акула
Пегас
Пентадрон
Перитон
Плезиозавр
Пожиратель интеллекта
Ползающий падальщик
Пробуждённое дерево
Рой ядовитых змей
Саблезубый тигр
Священник
Скелет минотавра
Студенистый куб
Фанатик культа
Эйзер
Эттеркап

Опасность 3 (700 опыта)

Адская гончая
Анкилозавр
Бородатый дьявол
Василиск
Вервольф
Ветеран
Вирмлинг золотого дракона
Вирмлинг синего дракона
Водная аномалия
Вождь медвежатников
Гигантский скорпион
Гитъянки воитель
Грелл
Доппельгангер
Зелёная карга
Исчезающий паук
Йети
Капитан хобгоблинов
Кваггот тонот
Косатка
Кошмар
Крюкастый ужас
Куо-тоа надзиратель
Мантикора
Минотавр
Мумия
Наблюдатель
Полярный волк
Рыцарь
Совомед
Умертвие
Ускользающий зверь
Юань-ти проклинатель

Опасность 4 (1100 опыта)

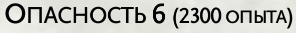
Баньши
Боевой вождь орков
Вервепрь
Вертигр
Вирмлинг красного дракона
Гнолл клык Йеногу
Инкуб
Коатль
Король/королева ящеров
Костяная нага
Ламия
Морская карга (в шабаше)

Коатль

Привидение
Пылающий череп
Слон
Суккуб
Теневой демон
Чёрная слизь
Чууль
Шлемоносный ужас
Эттин

Опасность 5 (1800 опыта)

Барлгура
Барон сахуагинов
Бурый увалень
Верёвочник
Вермедведь
Водяной элементаль
Воздушный элементаль
Гигантская акула
Гигантский крокодил
Гладиатор
Горгона
Единорог
Зелёная ведьма (в шабаше)
Земляной элементаль
Злоболаз зомби
Зорн
Красный полудракон ветеран
Камбион
Красный слаад
Меззолот
Молодой ремораз
Мясной голем
Ночная карга
Огненный элементаль
Отидж
Панцирница
Ползающая насыпь
Порождение вампира
Призрак
Ревенант
Саламандра
Трицератопс
Тролль
Холмовой великан
Шипастый дьявол
Элитный воитель дроу



Опасность 6 (2300 опыта)

Верховный жрец куо-тоа
Виверна
Врок
Галеб дур
Гитцерай зерт
Драук
Маг
Мамонт
Медуза
Молодой белый дракон
Молодой латунный дракон
Невидимый охотник
Химера
Хобгоблин военачальник
Циклоп
Чазм

Опасность 7 (2900 опыта)

Альфа грик
Гигантская человекообразная обезьяна
Каменный великан
Маг дроу
Молодой медный дракон
Молодой чёрный дракон
Ночная карга (в шабаше)

Опасность 8 (3900 опыта)

Гидра
Гитъянки рыцарь
Дроу жрица Лолт
Духовная нага
Дьявол цепей
Зелёный слаад
Ледяной великан
Молодой бронзовый дракон
Молодой зелёный дракон
Наёмный убийца
Плащевик
Свежеватель разума арканист
Тираннозавр рекс
Фомор
Хезроу

Опасность 9 (5000 опыта)

Глабрезу
Глиняный голем
Костяной дьявол
Молодой серебряный дракон
Молодой синий дракон
Никалот
Облачный великан
Огненный элементаль
Отвратительный йети
Серый слаад
Трент

Опасность 10 (5900 опыта)

Аболет
Дэв
Йоклол
Каменный голем
Молодой золотой дракон
Молодой красный дракон
Охранная нага
Смертельный слаад

Опасность 11 (7200 опыта)

Бехир
Гиносфинкс
Дао
Джинн
Ифрит
Марид
Ремораз
Рогатый дьявол
Рух

Ползающая насыпь

Костяной дьявол

Опасность 12 (8400 опыта)

Арканалот
Архимаг
Эриния

Опасность 13 (10000 опыта)

Вампир
Взрослый белый дракон
Взрослый латунный дракон
Злобоглаз (не в логове)
Молодой красный теневой дракон
Нальфешни
Ракшас
Ультролот
Штормовой великан

Опасность 14 (11500 опыта)

Взрослый медный дракон
Взрослый чёрный дракон
Злобоглаз (в логове)
Ледяной дьявол
Тиран смерти (не в логове)

Опасность 15 (13000 опыта)

Вампир (воитель)
Вампир (заклинатель)
Взрослый бронзовый дракон
Взрослый зелёный дракон
Лиловый червь
Лорд-мумия (в логове)
Тиран смерти (в логове)

Опасность 16 (15000 опыта)

Взрослый серебряный дракон
Взрослый синий дракон
Железный голем
Лорд-мумия (в логове)
Марилит
Планетар

Опасность 17 (18000 опыта)

Андросфинкс
Взрослый золотой дракон
Взрослый красный дракон
Взрослый синий драколич
Гористро
Дракочерепаха
Рыцарь смерти

Опасность 18 (20000 опыта)

Демилич (не в логове)

Опасность 19 (22000 опыта)

Балор

Опасность 20 (25000 опыта)

Демил ич (в логове)
Древний белый дракон
Древний латунный дракон
Исчадье преисподней

Опасность 21 (33000 опыта)

Древний медный дракон
Древний чёрный дракон
Лич (не в логове)
Солар

Опасность 22 (41000 опыта)

Древний бронзовый дракон
Древний зелёный дракон
Лич (в логове)

Опасность 23 (50000 опыта)

Древний серебряный дракон
Древний синий дракон
Империан
Кракен

Опасность 24 (62000 опыта)

Древний золотой дракон
Древний красный дракон

Опасность 30 (155000 опыта)

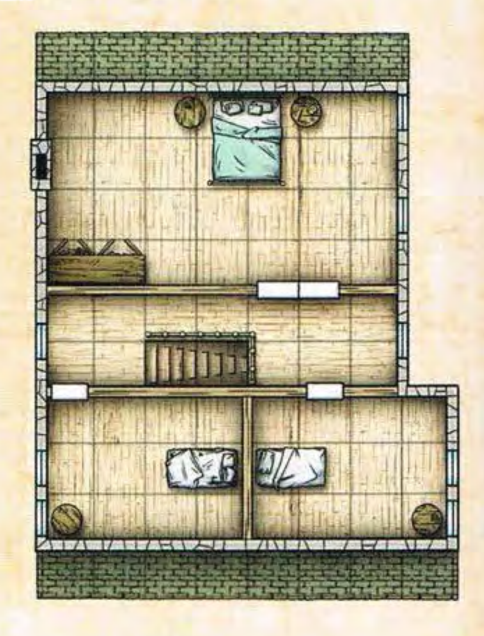
Тараск

Взрослый красный дракон

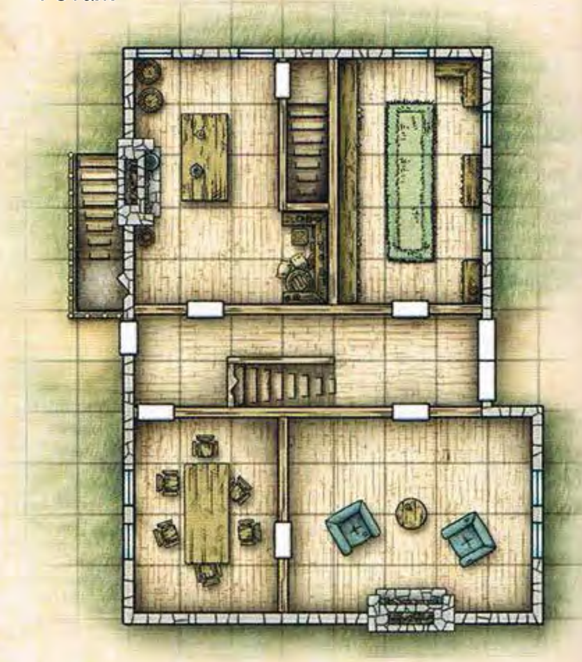
Приложение В: Карты

Создание карт для приключения это интересное, но вместе с тем сложное и трудоёмкое занятие. Однако если вы не задумали что-то конкретное, можете сэкономить время и энергию, взяв готовые карты. В опубликованных приключениях и в Интернете очень много карт. В этом разделе тоже есть несколько примеров. Можете использовать их так, как пожелаете!

2 этаж

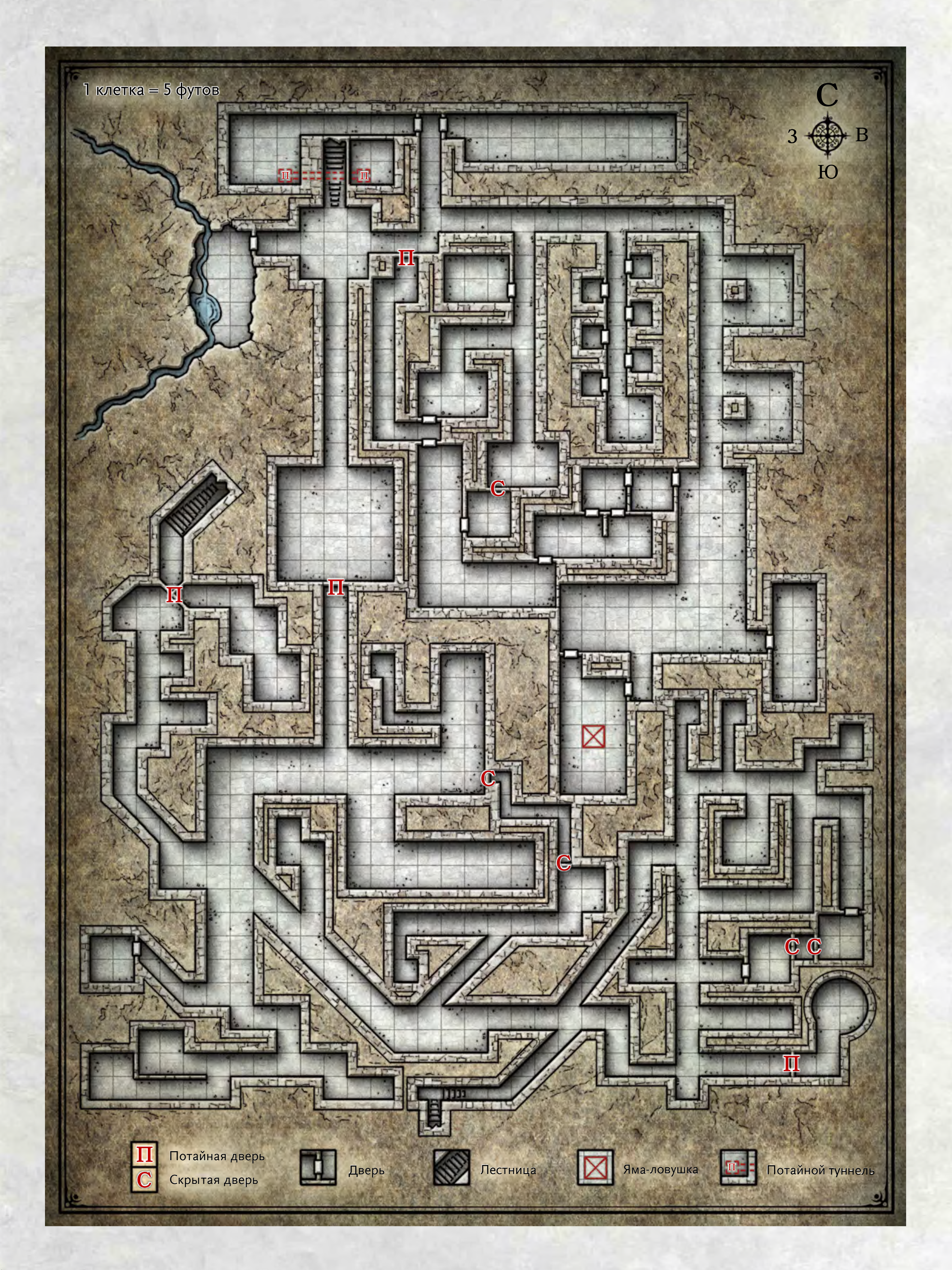


1 этаж



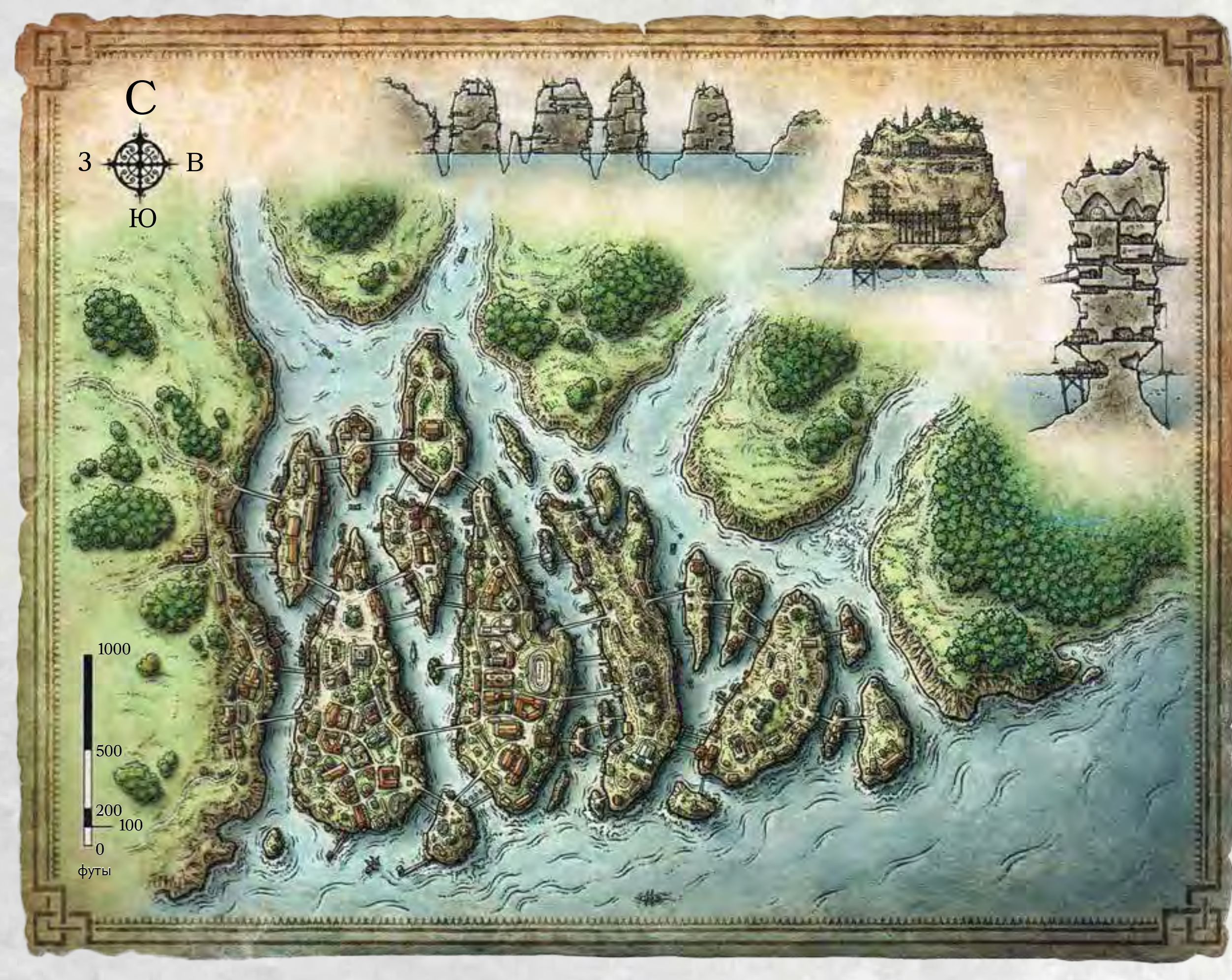
Подвал

1 клетка = 5 футов


1 клетка = 5 футов
С
З
В
Ю
П
П
П
П
П
С
С
С
С
С
П
Потайная дверь
С
Скрытая дверь
Дверь
Лестница
Яма-ловушка
П
Потайной туннель

С
З
В
Ю

З
Ю
С
В
1000
500
200
100
50
футы

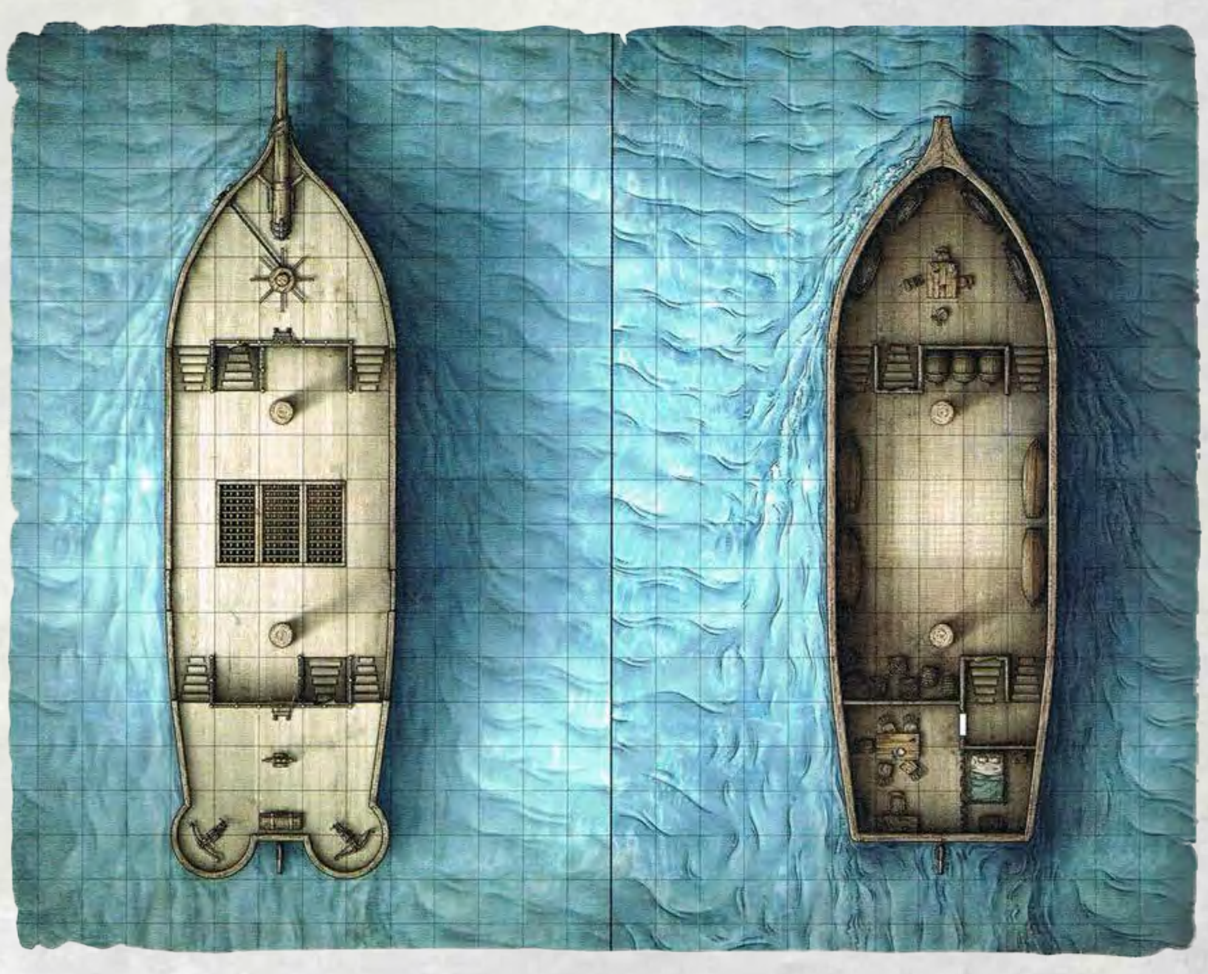


1 клетка = 5 футов

С

З В

Ю



С
З
В
Ю
1 клетка = 5 футов

Приложение Г: Вдохновение для Мастера

иже представлены книги, которые помогут вам стать хорошим рассказчиком, писателем, исполнителем и картографом. Разумеется, это не полный список, но именно эти книги отобрал творческий коллектив D&D и наши тестеры. Смотрите также приложение Д *Книги игрока*.

На русском языке эти книги найти сложно, поэтому имена авторов и названия книг приводятся на английском языке.

Atlas Games. *Once Upon a Time: The Storytelling Card Game.*

Bernhardt, William. *Creating Character: Bringing Your Story to Life.*

———.*Perfecting Plot: Charting the Hero s journey.*

———. *Story Structure: The Key to Successful Fiction.*

Bowers, Malcolm. *Gary Gygax s Extraordinary Book of Names.*

Browning, Joseph & Suzi Yee. *A Magical Medieval Society: Western Europe.*

Burroway, Janet. *Writing Fiction.*

Cleaver, Jerry. *Immediate Fiction.*

Cordingly, David. *Under the Black Flag.*

Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing.*

Ewalt, David M. *Of Dice and Men.*

Gygax, Gary. *Gary Gygax s Living Fantasy* and the rest of the Gygaxian Fantasy Worlds series.

———. *Master of the Game.*

———. *Role-Playing Mastery.*

Hindmarch, Will. *The Bones: Us and Our Dice.*

Hindmarch, Will & Jeff Tidball. *Things We Think About Games.*

Hirsh, Jr., E.D.*The New Dictionary of Cultural Literacy.*

Ingpen, Robert. *The Encyclopedia of Things That Never Were.*

Kaufmann, J.E. & H.W. Kaufmann. *The Medieval Fortress.*

King, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft.*

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design.*

Laws, Robin D. *Hamlet s Hit Points.*

Lee, Alan & David Day. *Castles.*

Macaulay, David. *Castle.*

Malory, Sir Thomas. *Le Morte d Arthur.*

McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting.*

Mortimer, Ian. *The Time Traveler s Guide to Medieval England.*

O Connor, Paul Ryan, ed. *Grimtooth s Traps.*

PennyPress. *Variety Puzzles and Games* series.

Peterson, Jon. *Playing at the World.*

Robbins, Ben. *Microscope.*

Schell, Jesse. *Game Design: A Book of Lenses.*

Snyder, Blake. *Save the Cat.*

Swift, Michael and Angus Konstam. *Cities of the Renaissance World.*

Truby, John. *The Anatomy of Story.*

TSR. *Arms and Equipment Guide.*

———. *Campaign Sourcebook/Catacomb Guide.*

——— . *The Castle Guide.*

Walmsley, Graham. *Play Unsafe: How Improvisation Can Change the Way You Roleplay.*

Wilford, John Noble. *The Mapmakers.*

Writers Digest. *The Writer s Complete Fantasy Reference.*

Алфавитный указатель

Развлекайте и вдохновляйте своих игроков

В *Руководстве Мастера* есть советы и идеи, способные разжечь ваше воображение и помочь в создании миров на радость игрокам.

Здесь вы найдёте советы по созданию запоминающихся приключений и подземелий, опциональные игровые правила, сотни классических для D&D магических предметов и прочие инструменты, помогающие стать отличным Мастером.

Когда вы будете готовы к большему, расширьте свои приключения с пятым изданием *Книги игрока* и *Бестиария*.

DungeonsandDragons.com